N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#141
OCTOBRE
2002

T 02788 - 141 - F: 5,90 €

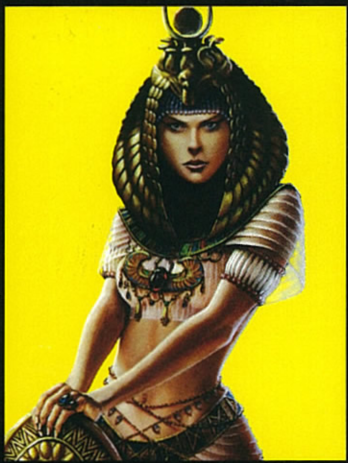
Tests : Mafia • Battlefield 1942 • Hitman 2 • Arx Fatalis • Neverwinter Nights • Stronghold Crusader...

Reportages : ECTS • Combat Flight Sim 3 • Rayman 3 • War & Peace

Utilitaires : Retrouvez une sélection des meilleurs Sharewares graphiques et 3D

Réseau : Asheron's Call 2 • America's Army • World War II Online







AGE OF MYTHOLOGY

NUMÉRO 141 • OCTOBRE 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

MAFIA • ASHERON'S CALL 2 joystick 141 OCTOBRE 2002 • 5,90 € MANGEZ DES POULES



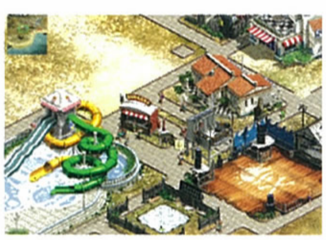
Beach Life : Jeu de plage pour grand garçon...

SEA, SEX & SUN

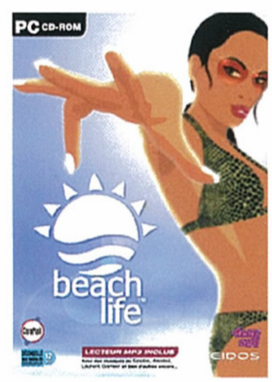
Vacances de folie, soirées torrides, rencontres inoubliables et soleil de plomb...
Secouez, c'est Beach Life !

- Créez votre lieu de vacances de rêve et encouragez vos clients à dépenser leur argent
- Extravagant, drôle et réaliste : observez vos clients se défouler, se bagarrer, tomber amoureux, danser sur les pistes et abuser de toutes les bonnes choses
- Un mode « Voyeur » pour mieux contempler vos clients à l'aide des caméras et zooms









LECTEUR MP3 INCLUS

Avec les musiques de **Kinobe, Alexkid, Laurent Garnier** *et bien d'autres encore...*

www.eidos.com

Sommaire

141 OCTOBRE 2002

LES BETA VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Monsieur Pomme-de-Terre, Ackboo, Bob Actor
Bêta-Versions : iansolo, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), iansolo (Olivier Aubin), Ivan le fou (Ivan Gaudé), Pete Boule (Pierre le Pivain), Monsieur Pomme-de-Terre (Laurent Sarfati),
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Remy), Ackboo

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly, Speedy Graphito
Iconographe : Rémi Aumeunier

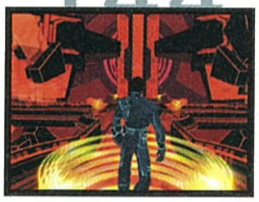
PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

70



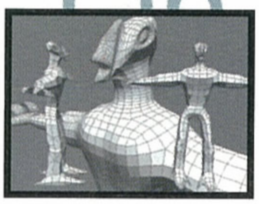
TESTS
Une moisson de bons jeux en test ce mois-ci : du shoot multijoueur avec Battlefield 1942, du jeu de rôle à l'ancienne avec Arx Fatalis, de l'infiltration avec l'excellent Hitman 2, du JdR modulaire avec Neverwinter Nights, sans compter tous les autres. Chouette.

144



SALON DE L'ECTS
Le Salon du jeu vidéo européen, l'ECTS, ne nous aura pas super-emballés cette année. Rien de bien folichon à se mettre sous la dent, excepté Doom 3, Eve Online et Splinter Cell. C'est déjà ça.

156



UTILITAIRES
Nous vous avons concocté un bon gros dossier de 5 pages sur les utilitaires super-incontournables du moment, pour le graphisme et la 3D. À vos pinceaux, les gars.

176



RUBRIQUE RÉSEAU
Une rubrique Réseau littéralement obèse : America's Army, Warcraft III, World War II Online et... la bêta complète d'Asheron's Call 2. Ça ne va pas chômer du côté des modems.

Et AUSSI...

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 (abonnementsjoystick@hfp.fr)
Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros.
Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, trois CD-Rom gratuits jetés en couverture ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), Emmanuel Lezy

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

Couverture : © Age of Mythology/Microsoft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE







Les animaux de compagnie c'est du pur bonheur...

Avec un chat ou un chien à la maison, préparez-vous au pire. Poubelles renversées, traces de pattes boueuses sur le nouveau tapis...

Mais que d'Amour ! Ils joueront avec vous, viendront vous faire des câlins et vous étoufferont de coups de langue affectueux... Et puis, pensez-y ! Quoi de mieux pour engager la conversation dans la rue que votre mascotte en train de faire le pitre !

Dans Les Sims™ : Entre Chiens et Chats, créez votre compagnon, à poils, plumes ou écailles... Mais attention ! Une fois que vous lui aurez donné vie, ce sera une autre histoire !



PC CD-ROM

Vous devez posséder Les Sims ou Les Sims Deluxe Edition pour utiliser les disques additionnels

Les Sims™ Entre Chiens et Chats

DISQUE ADDITIONNEL

EA GAMES

france.ea.com



SommairE Cd-rom

#141

DÉTAIL DU CD-ROM

Vous allez voir, il s'est défoulé ce mois-ci,
le père Gana. Je sais, depuis quelque temps,
il partait en vrille, il ne mettait plus que des vieilles
démos, pourries d'obscurs jeux de rôle péruviens
en 16 couleurs, et des sharewares programmés
en Fortran pour gérer des collections de coquillages.
D'ailleurs nous avons reçu de nombreuses plaintes,
hier encore 300 lecteurs manifestaient dans
le parking de la rédaction en brandissant de petites
poupées à l'effigie de Gana transpercées par
des défenses d'éléphants. Après une action
de pacification de la brigade de CRS de Levallois
(85 morts, 141 blessés), tout est rentré dans l'ordre,
et nous avons pu conclure un accord à l'amiable.
Remotivé, gavé de médicaments et de drogues dures,
obligé de travailler sous la contrainte d'un bourreau
embauché en CDD, il s'est lâché grave de grave.
Ce mois-ci, au niveau démo, c'est fracasse-man
dans vos faces : The Gladiators en exclu (bouyaaaah),
Haegemonia en exclu aussi (youyouyou), Iron Storm
(popopop), Bandits (wesh wesh), Asheron's Call 2
en bêta-test (yaidadadanidou), mais aussi NHL 2003,
Virtual Skipper 2 et même un jeu complet,
America's Army, un shooter développé par l'armée
américaine pour réveiller la bidasse enfouie tout
au fond de votre cœur d'adolescent tourmenté.
Comme le dit souvent ce bon Gana : « Nom d'une pipe,
c'est Noël avant l'heure ! »

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

Les démos

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 6 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Bandits – Phoenix Rising

Genre : Shoot en bagnole
Éditeur : Grin Inc.
Config minimum : PII 400, 64 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Bandits\bandits.exe

En résumé

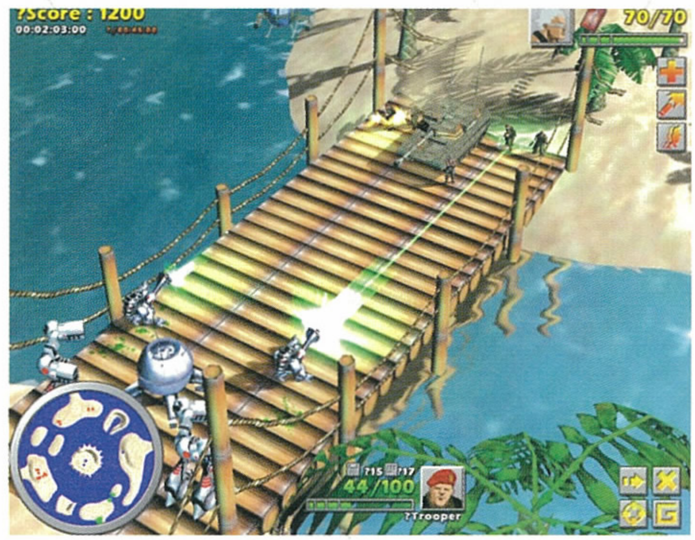
Voilà un petit jeu de bagnole qui s'annonce assez original. Il faut s'imaginer une sorte de Quake en bagnole. Les contrôles ne ressemblent à rien de connu, on dirige la voiture avec la main gauche, comme un bonhomme de FPS, et on oriente les mitrailleuses avec la souris. Cette démo est principalement destinée au multijoueur, mais vous pourrez aussi essayer la première mission de la campagne solo. Je ne sais pas si ça vaudra le coup de dépenser des dizaines d'euros pour ça, mais en tout cas, pour s'occuper gratuitement pendant quelques heures, c'est impeccable... (Nous vous parlons plus en détail de Bandits dans le reportage sur l'ECTS de ce même numéro).

Touches

ZQSD	Contrôle de la voiture
Bouton gauche	Tir principal
Bouton droit	Tir secondaire
Espace	Frein à main
F	Nitro
Molette de la souris	Zoom
MAJ gauche	Contrôle de la tourelle







The Gladiators

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Arxel Tribe
Config minimum : PII 300, 128 Mo, Carte 3D 16 Mb
Fichier : Data\Demos\Gladiators\Gladiators.exe

En résumé

The Gladiators est un titre développé par des Français, Eugen System. Il s'agit d'un jeu de stratégie temps réel rapide et nerveux, plus basé sur les tactiques de combat que sur la gestion des ressources ou la construction d'une base. Ça se déroule dans un univers futuriste, dans de gigantesques arènes avec un public qui peut offrir des bonus si le spectacle est suffisamment violent à son goût. Le jeu final sera très orienté multijoueur, mais cette démo ne permet que de jouer en solo à une mission de la campagne des humains. Vous en aurez pour environ trente minutes de gameplay. (Vous pouvez lire la preview de The Gladiators dans ce numéro de Joystick).

Touches

Bouton gauche	Sélection
Bouton droit	Mouvement/attaque
ESDF	Contrôle de la caméra
T/G	Zoom avant/arrière
X/V	Rotation de la caméra gauche/droite
CTRL 1-9	Créer un groupe d'unités
1-9	Sélectionner un groupe (deux fois pour centrer la caméra)
Tab	Sélectionner le gladiateur (deux fois pour centrer la caméra)
Entrée	Action par défaut
A	Attaquer
M	Formation en carré
R	Formation en ligne
H	Stopper
F1-F6	Raccourcis vers les items et les pouvoirs


McDonald's
www.mcdonalds.fr
NRJ
HIT MUSIC only !*
MENU HIT MUSIC only !*
+ de 500.000 CADEAUX
à gagner chez McDonald's™
Des places pour les NRJ Music Awards™, des concerts en VIP,
des kits Orange plug, des baladeurs MP3, des CD-ROM multimédia,...
Coca-Cola
AOL
orange™
WARNER MUSIC FRANCE
Milka COSMIC'S
Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 9/10 au 29/10/02. Pour participer gratuitement voir règlement complet du jeu affiché en restaurant.
Coca-Cola est une marque déposée de The Coca-Cola Company. TBWA\PARIS

Les démos

HAEGEMONIA

Genre : RTS Spatial
Éditeur : Wanadoo
Config minimum : PIII 600, 128 Mo, GeForce1 ou Radeon 7500
Fichier : Data\Demos\Haegemonia\Haegemonia.exe

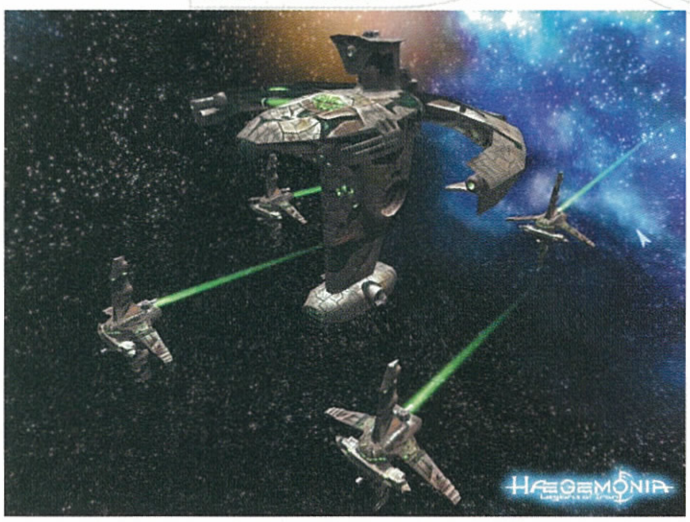
En résumé

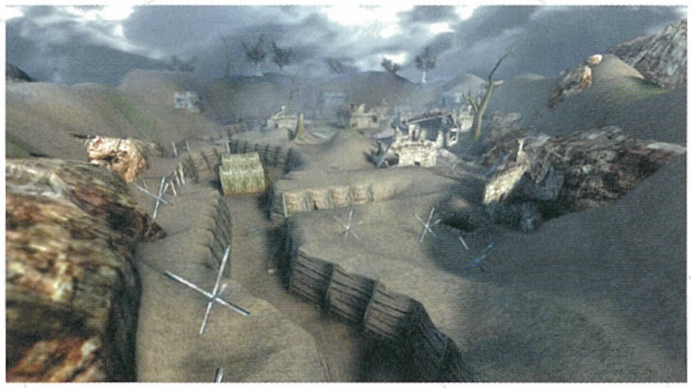
Haegemonia est un STR spatial mettant en scène une guerre entre Mars et la Terre en 2104. Cette démo va vous permettre de jouer en solo sur le premier épisode de la campagne martienne, ainsi qu'en multijoueur. Si vous possédez la bécane adéquate, ce serait un crime de ne pas installer cette démo, car la réalisation est vraiment sublime. Même si vous n'êtes pas un fan de ce style de gameplay, très proche d'Homeworld, vous pourrez au moins vous rincer l'œil sur de magnifiques vaisseaux évoluant au milieu des étoiles et des nébuleuses. Les explosions valent le coup d'œil à elles seules. (Vous pouvez lire la preview de Haegemonia dans ce numéro de Joystick).

Utilisation

L'interface est vraiment trop complexe pour vous la détailler ici, il faudrait en tartiner sur quatre pages. Trois touches essentielles à connaître : M pour bouger ses unités sur un plan en 2D, Espace pour appeler la carte générale (les aires de combat sont souvent immenses) et surtout F1 qui affichera un menu avec toutes les touches du jeu (onglet « Keyboard Shortcuts »), les raccourcis, les manipulations de sélection, les mouvements de caméra. Si ça vous paraît compliqué, c'est normal, ça l'est un peu.









IRONSTORM

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Wanadoo Edition
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, GeForce1 minimum (drivers 29.42 conseillés pour les cartes Nvidia)
Fichier : Data\Demos\Ironstorm\ironstormdemo.exe

En résumé

Ce shoot 3D se déroule dans un passé parallèle où la Première Guerre mondiale, au lieu de s'arrêter en 1918, s'éternise jusque dans les années 60. L'ambiance est donc très Verdun, mais avec une touche de modernité qui donne un caractère particulier au jeu. Le gameplay est très classique, c'est un bon vieux FPS des familles, mais la démo est assez longue (en solo et en multijoueur), et mérite amplement que vous y jetiez un œil. (Vous pouvez lire le bêta-test de IronStorm dans ce même numéro).

Touches

Touche fléchée	Avant/Arrière et strafe gauche et droit
CTRL droite	Marcher/Courir
0 (pavé numérique)	Sauter
1	S'agenouiller
MAJ droit	Ramper
Bouton 1	Tir principal
Bouton 2	Tir secondaire
Bouton 3	Se pencher
Espace	Utiliser
Retour arrière	Recharger arme
Pg Up/Down	Zoom avant/arrière
Entrée	Changement vue 1re/3e personne
L	Chargement rapide
Q	Sauvegarde rapide


QUATRE HOMMES DERRIÈRE LES
LIGNES ENNEMIES
"Le jeu qui vise juste" JVM
"Action et intelligence comme on en a rêvé" PS2 Mag
"CDS est attendu avec impatience" Gamekult
"Captivant et réaliste" PSM2
"Passionnant et immersif" PC Fun
DESERT STORM™
Dirigez votre escouade à travers le désert. Faites preuve de génie tactique, de prudence et d'audace, vos hommes comptent sur vous !
CONFLICT DESERT STORM
SCi GAMES
PIVOTAL GAMES
PlayStation 2
XBOX™
PC CD-ROM
WWW.CONFLICT.COM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
Conflict: Desert Storm is a trademark of SCi Games Ltd. SCi Games Ltd is a subsidiary of SCi Entertainment Group Plc. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd. is a subsidiary of Kaboom Studios Plc. © Crown Copyright 2002/MOD.
Photographie : Win McNamee/Reuters/Popperfoto

Les démos



NHL 2003

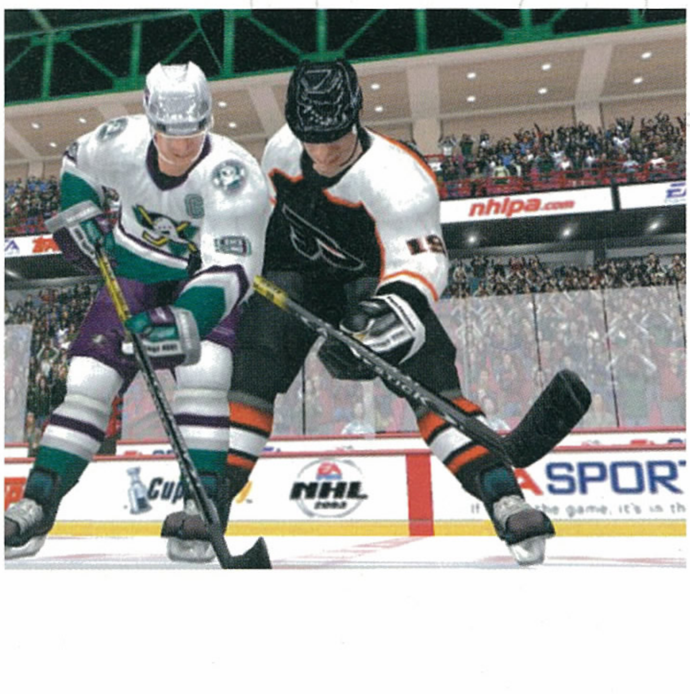
Genre : Simulation de hockey
Éditeur : EA Sports
Config minimum : PII 350, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\NHL2003\NHL2003.exe

En résumé

Cette démo permet de faire un match entre les équipes de Carolina et de Detroit, ce qui sera amplement suffisant pour tomber sous le charme de ce nouveau NHL (sûrement l'un des meilleurs jeux de sport sur PC). Les parties peuvent être orientées aussi bien arcade que simulation, selon les réglages des paramètres de jeu. Quant à la maniabilité, elle frôle la perfection. Je vous conseille de jouer avec un joypad type Playstation, pour bien profiter du jeu. Au clavier, c'est correct, mais on regrette parfois de ne pas avoir deux doigts en plus à chaque main. (Vous pouvez lire le test complet de NHL 2003 dans ce même numéro).

Touches

C ou bouton 2 du joystick	Faire une passe (avec le palet)/ Changer de joueur (sans le palet)
Espace ou bouton 1	Tirer/Retenir l'adversaire
X ou bouton 3	Accélérer/Charger l'adversaire
Z ou bouton 4	Faire une feinte de mouvement/Faire un « Big Hit »





Virtual Skipper 2

Genre : Simulateur de voile
Éditeur : Focus
Config minimum : PII 450, 64 Mo, Carte 3D PCI 32 Mo ou AGP 16 Mo
Fichier : Data\Demos\VirtualSkipper2 Demo\Vsk2 Demo.exe

En résumé

Virtual Skipper 2 s'annonce comme le Flight Simulator de la Voile. C'est une simulation très poussée et très réaliste de voiliers, dans laquelle on doit naviguer plus vite que les autres moussaillons lors de régates mouvementées. C'est frais, c'est dépaysant, y a de très jolies vagues qui secouent votre coquille de noix, le ciel est bleu, on entend le clapotis et le cri des mouettes, bref, c'est impeccable pour se distraire une petite après-midi. Vous aurez sûrement des problèmes pour changer de résolution ou pour cliquer sur les boutons « Go » ou « OK », car le curseur de la souris semble se bloquer magiquement près de ces endroits. Je ne sais pas si c'est une vanne des programmeurs ou juste un souci sur ma machine, mais en tout cas, pour vous en sortir si cela vous arrive : utilisez la touche TAB, puis la touche Entrée pour passer les menus (Vous pouvez lire le test complet de Virtual Skipper 2 dans ce même numéro).

Utilisation

La caméra se contrôle avec le pavé numérique. Pour le bateau, c'est un peu plus complexe. Le gouvernail s'oriente avec les touches fléchées (en bas pour le recentrer à 0°), et les différentes voiles (Spinnaker, Genoa, Codeo et Staysal en anglais) se hissent avec les touches Entrée, +, 3 et « . » du pavé numérique. Numlock permet de switcher entre les modes automatique et manuel. Tout cela est expliqué dans le fichier Readme.txt qui se trouve dans le répertoire d'installation du jeu, mais sachez que ça reste quand même assez balèze à maîtriser, surtout quand on a absolument aucune notion de voile.




LA MACHINE A
EXPLORER LE TEMPS
Etes-vous prêts à découvrir votre futur ?
"Un excellent divertissement
maîtrisé, haletant,
exotique et drôle"
Monsieur Cinéma
PLUS DE 1 HEURE DE BONUS DVD
• Making Of :
- «La création des Morlocks »
- «Construire la machine à explorer le temps »
- «Les effets spéciaux »
- «La Chorégraphie des cascades »
• Scène inédite
• Séquence animatique
GUY PEARCE
SAMANTHA MUMBA
JEREMY IRONS
LA MACHINE A
EXPLORER LE TEMPS
Jusqu'où vous mènera-t-elle ?
En cassette & DVD
le 9 octobre
DVD VIDEO
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
DREAMWORKS PICTURES
AOL
Mot-clé : timemachine
www.warnerbros.fr

Les démos

America's Army : Army Operations

Genre : Shoot militaire
Éditeur : L'Oncle Sam
Config minimum : PIII 800, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo avec T&L Hardware
Fichier : Data\Demos\Aarmy\armyops121.exe (Attention, le jeu se trouve sur le CD2)

En résumé

Army Ops n'est pas qu'une simple démo, c'est carrément un soft complet et gratuit mis au point par l'armée américaine pour faire jeune et branché. Le jeu est, vous vous en doutez, un hymne à la gloire de l'armée yankee, avec plein de liens directs pour aller s'embaucher directement dans les troupes de Georges Bush (et un billet d'avion pour l'Irak dans votre petite besace de bienvenue). Si on passe outre l'aspect propagande discutable, ça reste un jeu de shoot tout à fait correct, principalement basé sur le multijoueur, utilisant le moteur d'Unreal. (Nous vous parlons plus en détail de America's Army dans la rubrique Réseau de ce numéro).

Utilisation

Il faut absolument reconfigurer les touches par défaut, car elles ne sont pas adaptées à nos claviers AZERTY. Le jeu dispose de toute une série de tutoriaux très bien faits qu'il vous faudra absolument compléter pour avoir accès à toutes les maps multijoueurs, ce qui vous permettra au passage de connaître les principales commandes de jeu. Pour piger le système des Trainings, allez voir dans la rubrique Réseau, on vous explique tout ça.









Asheron's Call 2

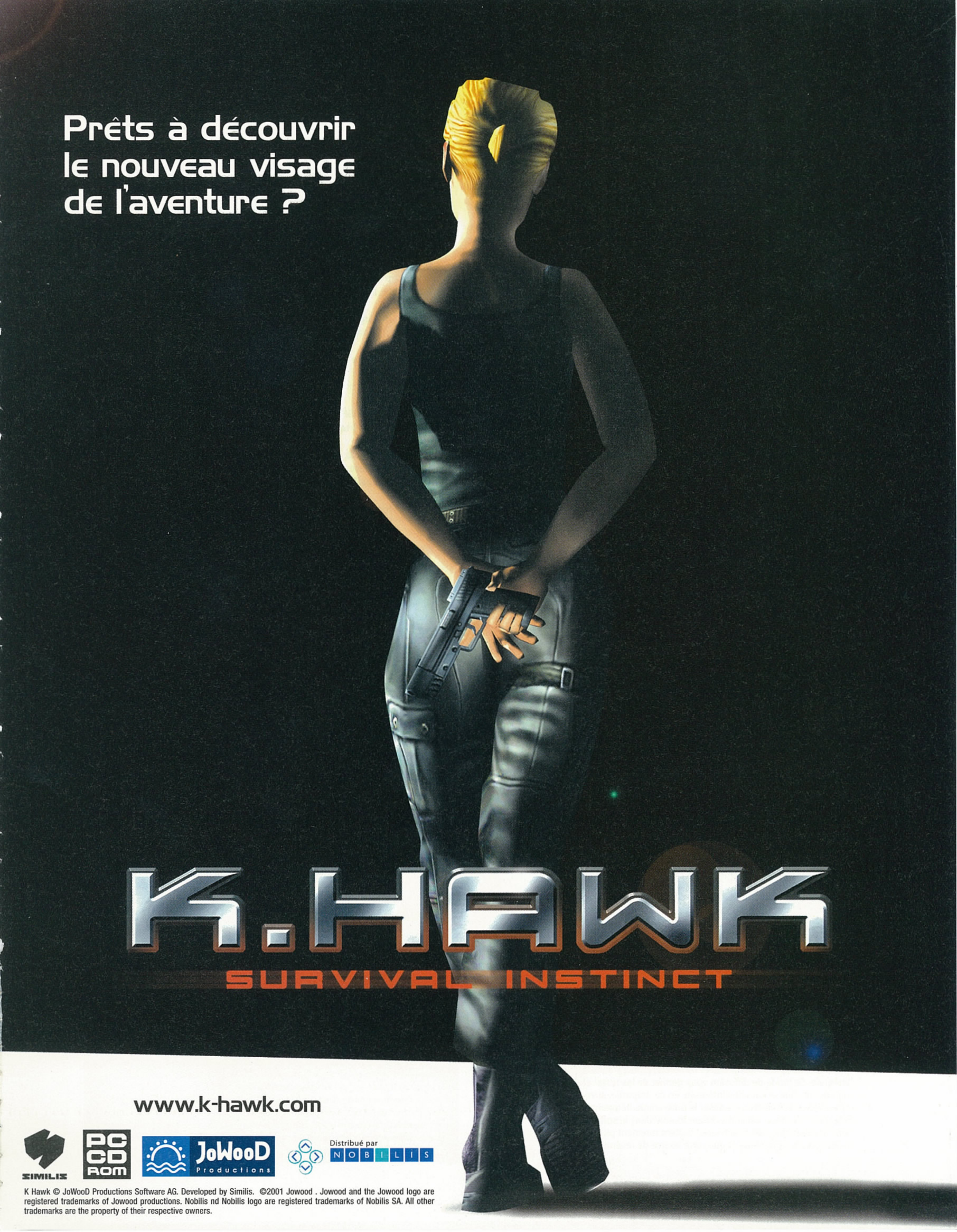
Genre : MMORPG
Éditeur : Microsoft
Config minimum : PIII 800, 128 Mo, Carte 3D, connection Internet obligatoire
Fichier : Sur le CD à part fourni avec ce numéro

En résumé

Là, les gars, on ne déconne plus, c'est carrément la version bêta-test complète d'Asheron's Call 2 que l'on propose, en exclusivité européenne de la mort à donf qui tue. Un monde gigantesque s'offre à vous jusqu'à fin octobre, ce qui vous fait un bon mois de jeu gratos. Bien évidemment, notre intoxiqué maison, Iansolo, s'est penché sur la bête et vous détaille tout ce qu'il faut attendre de ce bêta-test dans la rubrique Réseau de ce numéro.

Utilisation

Au dos de la jaquette du CD Asheron's Call 2, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour vous connecter, c'est-à-dire le champ « Email Adress » à rentrer lors de la première connexion et le mot de passe correspondant. Le jeu est entièrement en anglais, et les seuls serveurs qui tournent actuellement se trouvent aux États-Unis. Ils sont conçus pour recevoir environ 12 000 joueurs simultanément, ce qui sera un peu léger aux heures de pointe. Si vous ne réussissez pas à vous connecter, pas la peine de nous appeler ou de nous écrire, nous ne pouvons rien y faire. Essayez de vous reconnecter aux heures creuses américaines, pendant qu'ils sont tous au bureau, c'est-à-dire entre 18 h 00 et minuit en France.


Prêts à découvrir
le nouveau visage
de l'aventure ?
K.HAWK
SURVIVAL INSTINCT
www.k-hawk.com
SIMILIS
PC CD ROM
JoWooD Productions
Distribué par
NOBILIS
K Hawk © JoWooD Productions Software AG. Developed by Similis. ©2001 Jowood . Jowood and the Jowood logo are registered trademarks of Jowood productions. Nobilis nd Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

Dj ZiKO - Alegro in Matrix Style.zip	Musique de lecteur
s2alpha_install_020828.exe	Sonique v2.0 Alpha

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

dynsite.zip	DynSite v1.11 Build 654.2
ftpserv.exe	TYPSoft FTP Server 0.99.6 Beta
mirc603.exe	mIRC 6.03
SpamNet1.0Beta6c.exe	SpamNet Beta 6c
webXP095.exe	webcamXP 0.95 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

4in1442v(a)p2.zip	VIA 4in1 Drivers 4.42
LiveDrvPack.exe	SB Live! DriverPack pour Windows 2000/XP

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

Amapi3D61TEFrench.exe	Amapi 3D 6.1 Trial Edition
blender-creator-2.23-windows.zip	Blender Creator 2.23
bluescrn.zip	The Blue Screen Of Death Screensaver
CobraPack.zip	Pack d'images
metaseq223.zip	Metasequoia 2.2.3
Nimo50Build8.exe	Nimo Codec Pack 5.0 build 8
pix25ff.exe	Pixia v2.5f
tginstallo844.zip	Terragen 0.8.44
wings-0.97.01.exe	Wings 3D v0.97.01
wmrph21.zip	WinMorph 2.01
XnView-win-full.exe	XnView 1.37
zplay280.exe	Zoom Player 2.80

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

88's.zip	Skin pour GTA III
aow2maps.zip	Scenarii pour Age of Wonders II
Capt'ain Ta Race.zip	Skin pour GTA III
counterradiofrancaisTom.zip	Des sons radio pour Counter-Strike
de_bled.zip	Map Counter-Strike
fighting force.rar	Jeu pour calculatrice ti-82
Hidden Fox.zip	Mission pour Opération Flashpoint
Japan Style.zip	Skin pour GTA III
Offspring.zip	Skin pour GTA III
osp-wolf-0.3_full.exe	OSP Wolf 0.3 (Mod Wolfenstein)
pau67v1.zip	Circuit Grand Prix Legends
promod_beta2.zip	Pro Mod Beta 2 (Mod Jedi Knight 2)
Qtracker334.exe	QTracker 3.34
ReactionQuake3-Beta22-upgrade.exe	Reaction Quake 3 Beta 2.1 à 2.2
tfmp02.zip	Team Factor Mappack 2
TourOfDuty_100beta.exe	Mod Tour of Duty pour Half-Life
trucs.zip	Liste des Trucs et Astuces des jeux PC
UTmaps_TheBug78.zip	Maps pour Unreal Tournament
War3map_(4)Forest-Camp_final.zip	Forest Camp, une map pour Warcraft III
xcoop_beta25.exe	X-Coop Beta 2.5, un mod pour Aliens vs Predator 2

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

AOPatch_v14.2.2-v14.4.2.exe	Patch 14.2.2 à 14.4.2 pour Anarchy Online
gp4_patch_v4.0.zip	Patch v4.0 pour Grand Prix 4
il2upgrade_1.2.exe	Patch 1.1 à 1.2 pour IL-2 Sturmovik
NWNEnglish1.24Patch.exe	Patch 1.24 pour Neverwinter Nights (version US)
War3Patch102.exe	Patch pour Warcraft III 1.02

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc800.exe	PowerArchiver 2001, Version 8
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	Manuel d'utilisation de WinHex au format Acrobat Reader

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

avg_joy.exe	AVG AntiVirus 6.0
CPUCOOL9.ZIP	CPUCool 7.1.3
nvrt20.exe	NVRefreshTool 2.0
reforce.zip	RefreshForce 1.10
SmartBomb.zip	Smart Bomb PC Shutdown 1.0.1.6 Beta
wace23b1.exe	WinAce 2.3 Beta 1
wc32v510.exe	Windows Commander 5.1

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

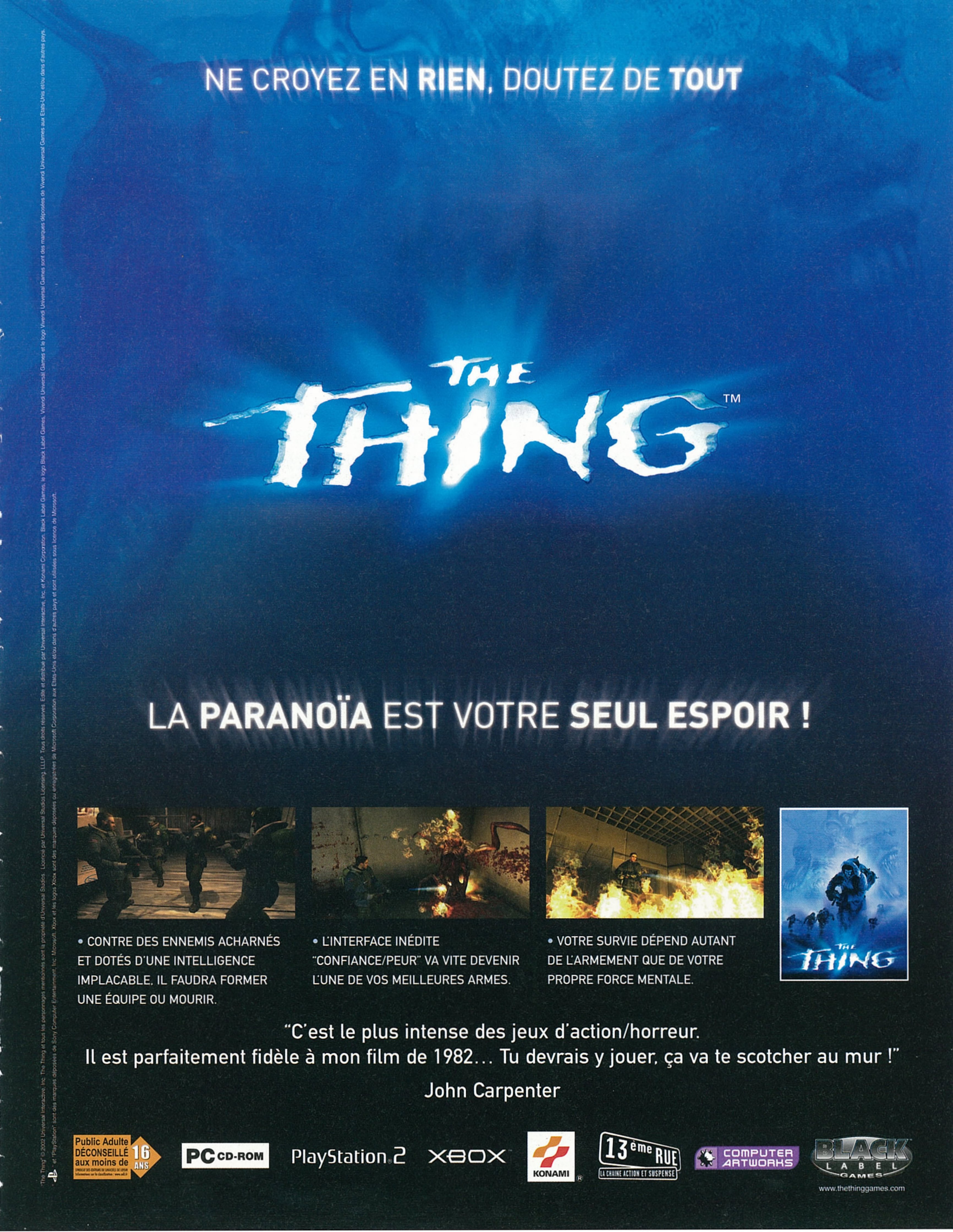
La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« dezipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.



NE CROYEZ EN RIEN, DOUTEZ DE TOUT
THE THING™
LA PARANOÏA EST VOTRE SEUL ESPOIR !
• CONTRE DES ENNEMIS ACHARNÉS ET DOTÉS D'UNE INTELLIGENCE IMPLACABLE, IL FAUDRA FORMER UNE ÉQUIPE OU MOURIR.
• L'INTERFACE INÉDITE "CONFIANCE/PEUR" VA VITE DEVENIR L'UNE DE VOS MEILLEURES ARMES.
• VOTRE SURVIE DÉPEND AUTANT DE L'ARMEMENT QUE DE VOTRE PROPRE FORCE MENTALE.
THE THING
"C'est le plus intense des jeux d'action/horreur.
Il est parfaitement fidèle à mon film de 1982... Tu devrais y jouer, ça va te scotcher au mur !"
John Carpenter
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
KONAMI
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
COMPUTER ARTWORKS
BLACK LABEL GAMES
www.thethinggames.com

Anarchy Online
Patch 14.5

Voici quelques précisions sur le prochain patch d'Anarchy Online. Vous pouvez d'ores et déjà profiter de ses améliorations en allant faire un tour sur le serveur test (au terme d'une deuxième installation du jeu dans un répertoire différent). Ce patch ajoutera une centaine de nouveaux campements ennemis tout autour de la planète avec quelques boss qui apparaîtront de temps en temps pour dire bonjour. On constate aussi des chamboulements de Whompas à Tyr pour éviter les gros rassemblements de joueurs sur la place centrale, de nouveaux implants de très haut niveau et des monstres de niveau 200 à 300 conçus spécialement pour étrenner vos nouvelles armures. À ce jour, la date de sortie du patch demeure inconnue mais on l'annonce pour bientôt.





Warcraft III
Patch 1.02

Et voilà un patch rikiki pour la star du mois dernier. Le 1.02 corrige les utilisations frauduleuses de dragons, augmente le niveau du scroll de résurrection et d'animate dead et évite que les Necklace of Immunity, Goblin Land Mines, ou Tome of Greater Experience ne soient dropés au pif dans les parties multijoueurs. Attention, ce patch niquera vos replays enregistrés sur les versions précédentes, et retournera chez lui rire de vous et de votre descendance. Ce correctif est dispo via l'auto-updater magique de Blizzard mais, en cas de foirage, vous pourrez le trouver ici : http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/war3patch102.exe (1.70mo).

Septembre a toujours été mon mois favori. Vous ne savez pas quel plaisir j'éprouve à voir les lycéens retourner en classe en râlant, ou les programmeurs tomber sur une montagne de problèmes à résoudre juste après

patches

leurs vacances à Hawaï. Ce mois-ci, encore un exercice d'algèbre sans filet puisque toutes les versions des patches proposés sont composées soit de nombres premiers, soit de multiples de 1.

Bob Arctor

IL-2 Sturmovik Patch 1.2

Sturmovik, malgré son titre aux accents exotiques, presque sud-américains, est le titre le plus évolué en ce qui concerne les combats aériens. Ce jeu extrêmement pointu vient de se doter d'un patch qui est en réalité un véritable add-on. Au menu, quatre nouveaux appareils pilotables dans les deux camps. Du côté russe, on découvre le Yak-9 et 9D. Ce sont les successeurs d'appareils plus anciens munis de moteurs plus puissants leur donnant une vitesse approchant les 600 km/h. Côté allemand, deux grosses pointures : une nouvelle version du Be-109 E équipé d'une propulsion à injection de nitroxyde pour se donner un coup de fouet en altitude. Mais la meilleure surprise, c'est la présence du Ju-87B-2 Stuka. Cet avion d'attaque (déjà présent en appareil piloté par l'ordinateur) est spécialisé dans le bombardement en plongeon. Et pour faire flipper les troupes ennemies, ces farceurs d'Allemands faisaient retentir une sirène montée au-dessus du cockpit. Pour s'aider à piquer, l'add-on ajoute un autopilot censé nous stabiliser dans les descentes. N'oubliez pas de lire le read-me pour activer tout cela.
Disponible au : www.il2sturmovik.com/games_elts/updates.php (28.4 Mo, nécessite le patch 1.1 ou 1.1a).





Morrowind Patch VF localisé

Drame de la localisation : contrairement à ce à quoi on aurait pu s'attendre au vu de l'importance de ce jeu, la qualité technique de l'édition française de Morrowind est sujette à caution sur les forums officiels du http://forumsfr.ubi.com. En effet, beaucoup d'entre vous ont des problèmes pour faire fonctionner non seulement les add-ons américains créés par des passionnés, mais aussi les add-ons officiels. En attendant des jours moins buggés, voici un patch qui résoudra pas mal de problèmes techniques. On le trouve au www.morrowind-fr.com/updatesfr.php (patch pour la version française « Localisée » uniquement). Rappelons qu'un correctif existe aussi pour la version semi-localisée (voir la rubrique dans le numéro de Joystick du mois dernier).

Bouts de trucs en vrac

Oh les lourds ! Moi qui habite à 10 km de la « sunbelt » bretonne (Lannion), je suis désespéré de voir mes potes jouer avec du haut débit alors que je dois me contenter d'un modem 56 000 bauds. Après avoir lu votre article sur le fait que l'État allait mettre l'ADSL partout en France à l'aide des lignes haute tension, j'ai eu une lueur d'espoir... Mais depuis, pas de nouvelles : c'est toujours d'actualité ?

Loïc

Aucune nouvelle de l'ADSL par les lignes à haute tension. On va attendre encore un peu qu'EDF, France Télécom et l'État français tombent d'accord. Les accouplements de brontosaures, ça prend toujours un peu de temps. Il faut qu'ils manœuvrent leurs gros kikis avec des treuils. Par contre, ça bouge pas mal du côté du WI-FI, un procédé beaucoup plus léger permettant de faire passer Internet par réseaux hertziens aériens. Pour plus d'infos : www.paris-sansfil.net

Certaines rumeurs parlaient d'une cinquième race qui arriverait à la sortie de Warcraft 3. Je voulais simplement savoir si elle était actuellement en préparation ?

Khalagahne

Les démons des « Légions Ardentes », que l'on combat à la fin de la campagne solo, étaient à la base cette fameuse cinquième race. Elle a été supprimée au dernier moment car elle déséquilibrait trop le gameplay multiplayer. Il est effectivement fort probable qu'elle réapparaisse dans un prochain add-on. Reportez-vous à la news « Mauvais Timing » de ce numéro.

Je voudrais savoir comment trouver Sea Dogs 1 ou 2 en France. À la Queufna, ils ne les ont jamais vus...

Écrémez les (vraies) boutiques de jeux vidéo ou les sites de vente online. Le premier Sea Dogs se trouve d'occasion ou même parfois neuf. Sea Dogs 2 n'est toujours pas sorti.

Mon p'tit frère a updaté WinAmp pour passer sur cette cochonnerie de version 3. Tous les anciens plug-in ne marchent plus sur la 3 ! Argh ! Où pourrais-je trouver le fameux MAD Plug-In - qui offre une qualité de son incomparable - pour cette nouvelle version ?

Monsieur Fabuleux

L'excellent Mad Plug-In se trouve sur tous les bons sites de téléchargement, par exemple www.clubic.com. À titre d'indication, ce plug-in reste installé quand on upgrade WinAmp en version 3. Précisons aussi qu'il faut une bonne carte son et des enceintes de qualité pour entendre une différence.

Les boules, les lourds et autres trucs en vrac

J'aimerais acquérir une souris Microsoft IntelliMouse Explorer mais j'hésite : tout ce que je sais, c'est qu'elle peut distinguer 6 000 images/seconde. On était habitué jusqu'à présent à voir la précision d'une souris en DPI. Qu'est-ce que ça vaut 6 000 images/seconde ?

Retmi

Avec 6 000 images/seconde, vous aurez une précision qu'aucune souris à boule n'a jamais atteinte.

Bonjour !

J'attends avec impatience Fahrenheit, le nouveau projet de Quantic Dreams. Pourtant, impossible d'avoir des nouvelles de ce jeu, même sur le site officiel.

Stibi

L'avenir du projet Fahrenheit est en ce moment en train d'être joué à Pirouli Piroula par les éditeurs. Pour leur souhaiter bonne chance, chantons tous avec eux : « ... pirouli, éditera, piroula, éditera pas, ploum ploum tra la la ... ».

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT,
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Abonnementsjoystcik@hfp.fr

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK - CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construite au sommet des ruines de notre site : www.joystick.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc... à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

COURRIER

Je m'attendais à un raz-de-marée de contestations, de grandes manifestations avec lancers de placenta sur nos fenêtres. Des immolations de lecteurs (ou plutôt de leurs petits frères) devant nos bureaux, mais non : vous êtes globalement favorables, et à la nouvelle notation, et au passage au DVD. Alors on va passer au plan B : notation sur 16 en hexadécimal, et abandon du DVD pour un Blu-Ray Disk 20 Go.

Pom2ter@joystick.fr
courrier@joystick.fr
Joystick magazine,
Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Nouvelle notation

Je viens de recevoir mon Joy. Je le survole. Je vais voir les tests, et là je matte la note de Warcraft 3 : 9/10 ! Kesako ? Joy qui note sur 10 ! Je vais voir les explications, et certes, ce n'est peut-être pas une si mauvaise chose que ça de changer de notation. Bah c'est vrai, et en plus comment faire la différence entre un 92 ou un 93, hein ?

Mais bon, là ou ça ne va pas, c'est que cette nouvelle notation est sur 10. Pourquoi sur 10 ? Je pense que ce nouveau système n'est pas assez clair. En effet prenons Warcraft 3 : le rédacteur dit : « 95 %, ça fait donc 9/10 ». Logique. Mais prenons par exemple un jeu obtenant 86 %, et un autre obtenant 84 ou 85 %. Le premier aura logiquement la note de 9/10, et le second 8/10. On voit une différence notable quand même non ? Alors que la différence en % est de 1 ou 2, soit 2 jeux quasiment identiques (du point de vue de la qualité). Ensuite prenons 3 jeux ayant obtenu 97 % : Deus Ex, MoHDA et GTA 3. Si on reporte ces notes sur 10, on obtient 10/10... or le jeu parfait n'existe pas, et donc la note parfaite non plus ! C'est pourquoi je pense qu'une notation sur 20 serait l'idéale.

Phil Ba

Oh que nous avons tergiversé, réunioné et discutaillé pour en arriver à cette notation sur 10. Son but était de remédier à un gros problème de la notation en pourcentage : inévitablement, elle faisait monter les notes. Ce que Casque appelait « l'effet d'aspiration » dans son édito précédent. Qu'est-ce qui se passait exactement ? Par exemple, un jeu noté 90 % (donc un très bon jeu). Le mois suivant sortait forcément un jeu à peine meilleur, et nous ne pouvions pas faire autrement que de le noter « à peine plus », donc 91 %. Répété sur un an, ce phénomène nous poussait systématiquement à des absurdités et nous l'obligeait à revoir régulièrement le barème à la baisse.
Il fallait donc passer à une notation qui ne soit plus « relative » mais « absolue ». La batail a été rude entre les partisans de la notation sur 20 et sur 10. Mais la notation sur 20 pouvait nous permettre des nuances qui risquaient de reproduire ce phénomène d'aspiration : la notation sur 10 nous oblige à trancher dans le lard.
Quant au 10/10, aucun jeu pour l'instant n'est sorti qui nous semblait le mériter, mais dans le passé, Interstate, Fallout2, GTA 3 par exemple l'auraient mérité.

Condamnés à publier

Pourquoi y a-t-il des extraits de jugements dans Joystick ?

Clément

Qui c'est les trois gars qui ont été condamnés à de la taule pour piratage ? C'est pour savoir, parce que sinon, si c'est publié pour avoir valeur d'exemple, ben c'est pas génial.

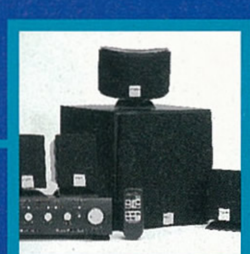
Julien

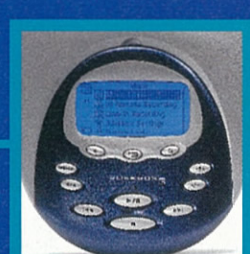
Ces publications judiciaires n'ont rien de ouveau, mais dans le précédent numéro elles étaient au nombre de trois, ce qui les rendait plus voyantes. Elles font partie de la peine à laquelle ont été condamnés ces pirates : publier à leurs frais un encart dans notre magazine, à titre d'exemple. Il est vrai que ces publications judiciaires sont à la limite du cryptique, et qu'elles peuvent même facilement passer pour des condamnations du magazine. Joystick étant le magazine n°1 des jeux vidéo sur PC en France, il est logique que les tribunaux imposent ces publications.



QUE SERAIT LE SON
SANS CREATIVE.







Sound BLASTER

INSPIRE

JUKEBOX

Pourquoi limiter votre plaisir audio ? Chez Creative® Labs, le son est pur, clair et sans fausses notes. Alors, que vous soyez un joueur passionné ou tout simplement un amoureux de la musique, il y aura toujours une solution audio Creative pour vous !
www.europe.creative.com

CREATIVE
GET INVOLVED*

*IMPLIQUEZ-VOUS

A G E   O F   M Y T H O L O G Y   A G E   O F   M Y T H O L O

Le mois dernier, j'avais eu le privilège d'affronter les testeurs maison d'Ensemble Studios... j'avais salement morflé. Entre deux raclées, j'ai tout de même pu constater que le gameplay multijoueur d'Age of Mythology a pris un gros coup de fouet : les parties sont beaucoup plus rapides que dans les volets précédents (environ 3/4 d'heure), et de gros retournements de situation peuvent survenir grâce cette excellente trouvaille que sont les pouvoirs divins. Pour ceux qui n'avaient pas suivi mon humiliation du précédent numéro, resituons d'abord Age of Mythology : le jeu prend l'Antiquité comme toile de fond. Grecs, Égyptiens et Nordiques s'y étripent avec enthousiasme à toutes les échelles : des simples mortels jusqu'au Panthéon divin.

Comment dit-on « zog zog » en grec, déjà ?

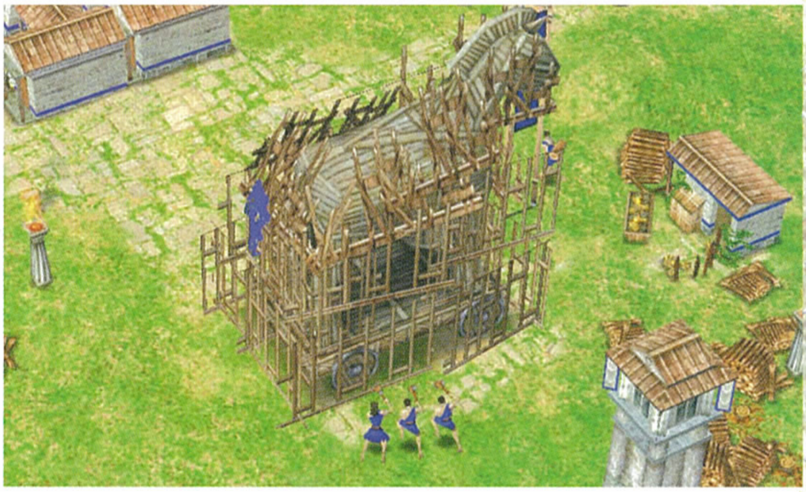
Les versions se succèdent mais c'est toujours les mêmes qui triment : les péquins de base, qui cultivent, chassent, coupent du bois et se cassent le dos dans les mines d'or. Le gameplay d'Age repose donc toujours sur la traditionnelle exploitation des richesses naturelles. La pierre a tout de même disparu de la liste des ressources, au profit de la Faveur... une nouveauté dont je vous parle un peu plus loin.
Toujours d'une manière très classique, on construit des bâtiments qui permettent d'entraîner des troupes humaines : soldats, engins de siège et navires sont autant d'unités qui ne dépayseront pas les joueurs du vieux Age of Empire. Ensuite viennent les héros. Ce sont des unités uniques, plus puissantes que les autres, mais rien de comparable avec les super héros délirants de Warcraft 3. Non, les héros d'Age ne demandent d'ailleurs aucun management particulier : on les incorpore simplement à un groupe (de préférence avec des unités utilisant le même type d'attaque). Ils massacrent juste un peu mieux que les autres, à coups d'attaques spéciales parfois spectaculaires. Ils ont généralement pas mal de points de vie et regonflent aussi le moral des troupes aux côtés desquelles ils combattent. S'ils tombent sur le champ de bataille, ces petits veinards bénits des dieux ressuscitent au bout d'un certain temps (environ une minute), à condition que vous maîtrisiez toujours la zone dans laquelle se trouve leur dépouille. Sinon, le cadavre marine dans son sang en vous attendant.

Allo ? Dieu ? Oui... C'est pour commander un Géant des montagnes... 124 rue Danton... Non sans pepperoni...

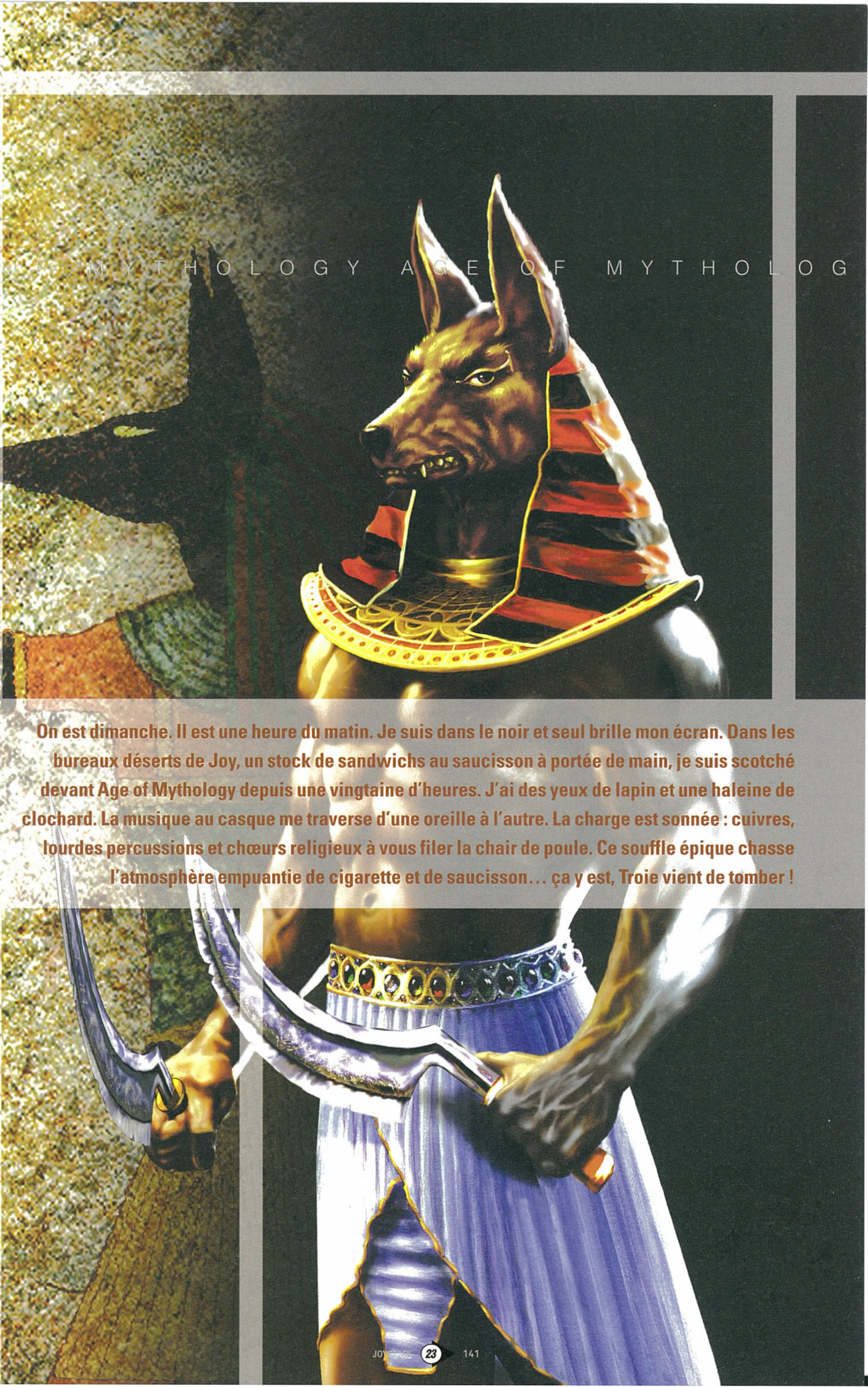
Ah, petite parenthèse nécessaire ; à ce niveau d'explication, il faut que je vous parle de cette fameuse quatrième ressource, la Faveur Divine : chacun des trois peuples doit s'attirer la sympathie de ses dieux. Pour ce faire, les Grecs prient au temple. Les Égyptiens construisent des monuments à la gloire de leurs divinités. Quant aux Scandinaves, leurs

PAR monsieur pomme de terre

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2002



AGE OF MYTHOLOGY



On est dimanche. Il est une heure du matin. Je suis dans le noir et seul brille mon écran. Dans les bureaux déserts de Joy, un stock de sandwichs au saucisson à portée de main, je suis scotché devant Age of Mythology depuis une vingtaine d'heures. J'ai des yeux de lapin et une haleine de clochard. La musique au casque me traverse d'une oreille à l'autre. La charge est sonnée : cuivres, lourdes percussions et chœurs religieux à vous filer la chair de poule. Ce souffle épique chasse l'atmosphère empuantie de cigarette et de saucisson… ça y est, Troie vient de tomber !



Les groupes d'unités s'organisent automatiquement d'une manière rationnelle et se déplacent en rangs coordonnés.

dieux récompensent les prouesses au combat. Du haut du Walhalla, ils matent la boucherie en buvant de la Kro. La victoire, ils s'en tapent un peu. Tout ce qui compte à leurs yeux, c'est que ça saigne à gros bouillons.
Ainsi gagnés, ces points de faveur peuvent être maintenant dépensés dans des améliorations spéciales (bonus à une arme, récoltes plus abondantes, etc.) mais aussi dans l'achat d'unités mythologiques. Et là, accrochez-vous, on passe à une toute autre échelle de puissance... en voici quelques exemples (il y en a une trentaine en tout) : côté égyptien, les Anubites sont de vraies plaies qui sautillent en tous sens, saucissonnant tout ce qui passe à leur portée avec leurs bras en lames de rasoir. Les Momies convertissent les unités ennemies en squelettes qui les rejoignent ensuite pour combattre à leurs côtés. Les Tortues Géantes sont des monstres énormes, gros comme quatre navires, qui vous assurent la suprématie maritime. Chez les Nordiques aussi, on fait pas mal dans le gigantisme : Trolls, Dragons, Géants de feu et des montagnes s'inviteront à vos bals masqués. Ils picoleront tout votre alcool, mettront la musique super fort et casseront vos meubles en dansant la Polka. Chez les Grecs, les fans de péplums auront le plaisir de retrouver leurs potes les Hydres ; ici des genres de diplodocus, gros comme trois maisons. À mesure qu'elles combattent, il pousse aux Hydres des têtes supplémentaires, décuplant ainsi leurs attaques déjà conséquentes. Les Méduses pétrifient une à une les unités qu'elles affrontent. Quant aux Colosses, ce sont de gigan-





À chaque avancée de votre civilisation, un choix vous sera proposé entre deux nouveaux dieux. Généralement, l'un est très offensif, l'autre plus subtil.

tesques statues animées, hautes comme cinq hommes, qui se régénèrent en puisant dans vos stocks de ressources.
Tout ça peut sembler un peu folklorique, mais ces unités mythologiques coûtent très cher. Il n'y en a donc généralement qu'une poignée présentes sur un champ de bataille. De plus, chaque joueur n'a accès qu'à trois ou quatre types seulement d'unités mythologiques par partie, car elles sont déterminées par les dieux qu'il choisit. Du coup, voir une unité mythologique débarquer fait son petit effet... et généralement cet effet, c'est la panique. Mais ces monstres ont un gros point faible : les héros ont d'énormes bonus quand ils les combattent. Les soldats tuent les héros, qui tuent les monstres, qui tuent les soldats... le cercle est bouclé : comme Blizzard, Ensemble Studios nous a fignolé un gameplay diaboliquement équilibré.

Poséidon vous envoie une pierre sacrée qui attire tous les animaux des environs. Attention, ça peut aussi être très relou sur des cartes avec des crocodiles et des bestioles du genre.



A la recherche de l'ultime gameplay RTS

Après des années d'attente, voici donc Age of Mythology et Warcraft 3 qui débarquent quasiment en même temps. N'y voyez aucun hasard. Ces deux concurrents de longue date se livrent une guerre enragée, aussi sauvage que celles qu'ils mettent en scène dans leurs jeux. Et c'est passionnant d'assister à leur duel. Chacun de leur côté, les grosses têtes d'Ensemble Studios (Age) et de Blizzard (Warcraft) se torturent les méninges depuis des

LE PLUS BEAU JEU DE VOILE JAMAIS REALISE









OLIVIER JOBARD/SIPA PRESS

Virtual Skipper 2 est un véritable événement. Jamais une simulation de voile n'avait bénéficié d'une telle réalisation. Skippez les voiliers de compétition les plus prestigieux sur des plans d'eau mythiques. Prenez la barre du DEFI AREVA, des Melges 24™, des Offshore racers et pour la première fois des multicoques avec le trimaran Open 60, véritable F1 des mers.

Jouable en solo ou en multijoueurs (Internet et réseau), Vrtual Skipper 2 est Le simulateur de régates 3D ultime .



CD PC DURAN FOCUS LE DEFI

WWW.VIRTUALSKIPPER2.COM



Très puissantes, les unités maritimes. Je n'ai pas encore eu l'occasion de les essayer en multijoueur, mais je suis curieux de voir comment ils ont réussi à équilibrer ça. Chez Blizzard, ils ont carrément lâché l'affaire et viré tout le gameplay sur la mer.



années pour trouver des réponses à une même question : qu'est-ce qu'on peut bien ajouter, aujourd'hui, au gameplay d'un jeu de stratégie temps réel ? Et par des chemins très différents, tous deux sont parvenus à la même conclusion : il faut des puissances supérieures, un super gameplay qui chapeautera le gameplay classique du RTS. Dans Warcraft 3, ce sont les héros qui, en montant en expérience, accumulent des pouvoirs colossaux.

Dans Age of Mythology, ce sont les dieux qui jouent ce rôle. En commençant une partie, le joueur doit non seulement sélectionner sa civilisation entre les trois proposées, Grecs, Égyptiens et Scandinaves, mais il doit également choisir entre deux dieux. Comme dans les volets précédents, il faut ensuite faire progresser sa civilisation à travers quatre « âges technologiques ». La nouveauté, c'est que maintenant, à chacune de ces étapes, le joueur a le choix entre deux nouveaux dieux. Ces dieux déterminent les unités mythologiques auxquelles il aura accès. Mais chaque dieu lui donne aussi un pouvoir, sorte de

Une minute trente à serrer les fesses. Mon ennemi a utilisé le pouvoir de Dionysos qui recouvre entièrement ses unités de cuivre.





Mon Cyclope chope un fantassin, l'envoie valdinguer comme une boule aux quilles et... strike !

joker qu'il ne pourra utiliser qu'une seule et unique fois par partie. Arrivé au quatrième et ultime âge technologique, le joueur a donc, s'il n'en a pas utilisé en route, quatre de ces pouvoirs dans sa manche.

It's a kind of Magic...

Ces pouvoirs, c'est mon idée préférée. D'abord parce que le passage à la 3D a permis quelques effets visuels vraiment spectaculaires : tornade qui aspire un quart de l'écran, invocation d'une éclipse, forêt embrasée, tremblement de terre, etc. Mais surtout parce qu'ils enrichissent vraiment le gameplay des RTS, souvent trop répétitif. Ça donne presque une dimension « jeu de société » à Age of Mythology, un peu comme dans Magic the Gathering, quand on se balance des cartes « Interrupts ». Le choix des pouvoirs est décisif, dans la campagne solo, comme en multijoueur. Et dès qu'un nouveau dieu est adopté par un adversaire (humain ou ordinateur), cette information vous est communiquée : j'affronte l'ordinateur en solo. Il joue les Égyptiens et vient de choisir Nephtys... une divinité funéraire. À partir de maintenant, je peux m'attendre à voir jaillir du sol une armée de squelettes qui me harcèlera pendant une minute, au beau milieu de mes terres. Qu'à cela ne tienne, je vais donc prendre Hermès comme protecteur : son pouvoir de cessez-le-feu empêchera justement tout combat pendant une minute : juste le temps que son pouvoir se dissipe. J'en profiterai en même temps pour envoyer toute mon armée au cœur de son territoire, en agitant mon petit mouchoir blanc, et quand



Quelques reliques sont disséminées sur la carte. Transportées jusqu'à votre temple par un héros, elles vous donneront des bonus supplémentaires. On peut aussi piller les temples des autres joueurs pour en récupérer d'autres.

les combats reprendront… je massacrerai ses paysans.
Bien enchaînés, ces pouvoirs peuvent se transformer en imparables combinaisons. Chez les Nordiques par exemple, « Mine », qui fait s'écrouler murs et tourelles, suivi de « Gel », qui pétrifie temporairement toutes les unités dans une zone… donnent de quoi creuser un joli trou dans les défenses de votre adversaire, ainsi que dans son estomac ulcéré.
Avec douze dieux par civilisation, et trois civilisations, imaginez l'étendue des possibilités offertes. Je ne pourrai ni ici, ni dans le test, vous en donner le détail complet. Mais sur ces trente-six pouvoirs, sachez que, contrairement à Warcraft 3, il ne s'agit pas systématiquement d'attaques nucléaires ; beaucoup de ces pouvoirs sont indirects, comme la pose de portails de téléportation, la convocation d'un bâtiment d'abondance, d'un menhir attirant tous les animaux, la paralysie des productions de l'adversaire, etc. Il y a vraiment de quoi développer un joli paquet de stratégies bien tordues.



Vous pourrez organiser des routes commerciales entre vos différences citées. Des caravanes circuleront, ce qui génèrera de l'or.

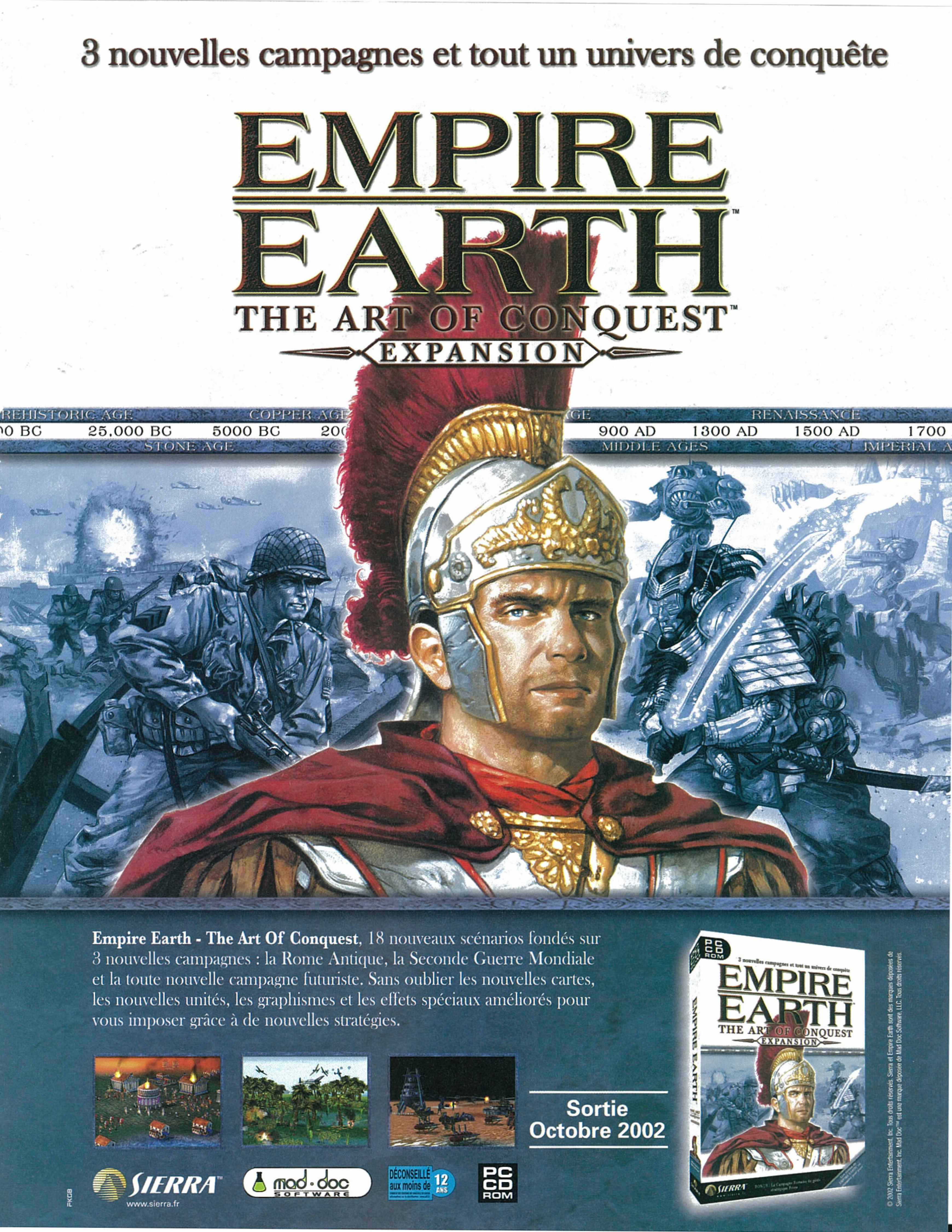


Attaque
multi-ethnique

Un éditeur de missions est fourni avec le jeu. Il permet d'écrire une campagne de A à Z, jusqu'aux cinématiques : mouvements de caméra, effets spéciaux, déplacements, expressions et gestes des personnages. Bref, à vous la main…

Sept heures du mat. Je suis comme un zombi. Impossible de décrocher de la campagne grecque. Ces cinglés d'Égyptiens essayent d'ouvrir une porte vers les enfers pendant qu'une femme de ménage hindoue tourne autour de moi avec un grand sac-poubelle : « Je peux jeter ça ? ». Putain non, pas mon dernier sandwich au saucisson. Je fais des grands signes de tête tout en continuant à cliquer. Elle bat en retraite en poussant son chariot… tout comme mes Égyptiens d'ailleurs. Victoire. Je profite d'une cinématique pour mettre mon casse-croûte à l'abri dans un tiroir. Hallucinantes les cinématiques d'ailleurs. Encore une fois, et comme dans Warcraft 3 (décidément), elles sont à la hauteur du film Final Fantasy. Et ça a dû être d'autant plus difficile à réaliser que dans Age, les décors sont beaucoup plus réalistes que dans Warcraft. La séquence d'intro est une grosse claque ; une scène de bataille à la Gladiator avec des centaines d'unités et au milieu de cette tuerie, des archers centaures qui chargent en tirant leurs salves, des Minotaures et des Cyclopes qui envoient tout valdinguer autour d'eux. Toujours comme dans Warcraft 3, chaque scénario de la campagne commence et se conclut par une cinématique, mais conçue cette fois avec le moteur du jeu. C'est tout de suite moins spectaculaire, mais ça participe grandement à l'immersion. Et puis voilà lansolo qui entre à son tour dans mon bureau, tout blanc, un café à la main. On se regarde comme deux fantômes. « T'étais là ? J'ai passé la nuit ici moi aussi. Je t'ai pas entendu, j'étais dans Neverwinter Night ». C'est fou. Avec des jeux pareils, on ne dit même plus « jouer à », on dit « j'étais dans ». Il regarde mon écran et soupire : « … Ça a pas l'air mal non plus. » Ouep… pas mal du tout.




3 nouvelles campagnes et tout un univers de conquête
EMPIRE EARTH
THE ART OF CONQUEST
EXPANSION
Empire Earth - The Art Of Conquest, 18 nouveaux scénarios fondés sur 3 nouvelles campagnes : la Rome Antique, la Seconde Guerre Mondiale et la toute nouvelle campagne futuriste. Sans oublier les nouvelles cartes, les nouvelles unités, les graphismes et les effets spéciaux améliorés pour vous imposer grâce à de nouvelles stratégies.
Sortie Octobre 2002
SIERRA
www.sierra.fr
mad·doc SOFTWARE
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans
PC CD ROM
© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Sierra et Empire Earth sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. Mad Doc™ est une marque déposée de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés.

19% de bobards

La toute puissante Recording Industry Association of America a annoncé que les ventes de CD musicaux avaient baissé de 7 % au cours des six premiers mois de l'année. « Parmi les gens qui ont déclaré avoir augmenté leurs téléchargements pendant le premier semestre, 41 % ont signalé qu'ils achetaient moins de disques, contre 19 % qui affirment en acheter plus », a précisé leur porte-parole avant de retourner dans son cercueil car le jour se levait.

Usine à gueule

15 euros, c'est ce qu'il vous faudra débourser pour coller la tête de tata Suzanne sur un de vos Sims. Ça peut sembler cher, mais songez qu'après, vous pourrez la noyer dans la piscine. Les outils de détourage fournis trouvent le moyen d'être encore pires que « Paint », le soft de billou, mais ça a le mérite de marcher. J'ai même réussi à faire une femme lièvre. Face Factory est édité chez Micro Application.



Le cinéma CHEZ SOI

La Warner vient de prendre la décision de mettre quelques-uns de ses films en téléchargement sur Internet. Ah bon ? Mais ce n'était pas déjà le cas ? Parmi les titres que l'on trouvera en premier, « Harry Potter, et la pierre philosophale », « Mars Attack ! » et d'autres trucs de moindre intérêt. Donc on les downloadera pour trois dollars afin d'avoir le droit de les regarder pendant 24 heures. Après cela, les films refuseront tout simplement de se diffuser et afficheront un écran noir. Ah si les films français pouvaient suivre ce bon exemple.

ÉDITO

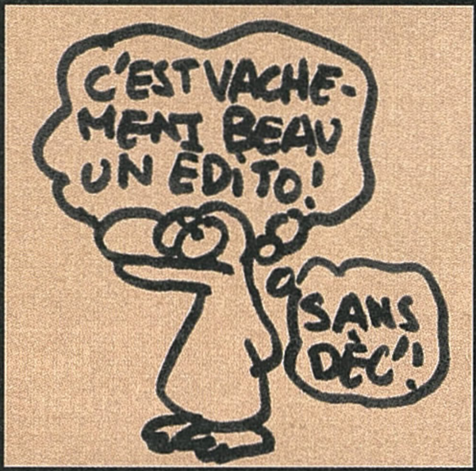
JÉRÔME DARNAUDET

Il nous arrive, à nous autres nantis de ce beau pays, d'oublier à quel point nous avons de la chance. La chance de pouvoir critiquer, s'exprimer, créer, draguer, s'amuser... la chance d'être libres en fait. On l'oublie jusqu'à ce qu'un événement idiot nous le renvoie à la gueule. Un grand merci donc à la Grèce qui pète ce mois-ci le high score de la bêtise en interdisant tout bonnement les jeux vidéo dans les lieux publics. Attention, pas les jeux violents ou à caractère ASCII, heu, sexuel. Non, tous les jeux, qu'ils soient en ligne ou pas, sur PC, console, et même sur téléphone mobile. Tous les jeux vidéo, je vous dis. Ainsi, leur utilisation en dehors du cercle privé pourra coûter aux contrevenants jusqu'à 10 000 euros d'amendes et/ou trois mois de prison. C'est trop bien la Grèce.

Initialement créée pour lutter contre les jeux de hasard illégaux en ligne (comprenez d'argent), le gouvernement a bêtement étendu cette loi à toutes sortes de jeux électroniques sans aucune distinction de quelle que nature que ce soit. C'est ainsi que deux propriétaires totalement ouf guedins de Cyber-Café se sont vus portés devant les tribunaux pour avoir autorisé leurs clients à jouer aux échecs sur le Net et à Counter-Strike. On croit rêver.

La liberté a finalement repris ses droits grâce à un juge fan de Battlefield 1942 ayant déclaré nulle l'action intentée contre ces deux dangereux criminels, et renvoyant ainsi la justice contre l'État. Ouf, les Grecs l'ont échappé belle et leur statut aussi. Mais pas de panique, ils vont bien nous inventer une nouvelle loi pour interdire l'électricité.

Enfin, et pour terminer en frimant un peu, sachez que le frère d'Ivan le fou, de son vrai nom Laurent Gaudé, vient d'être sélectionné pour le prix Goncourt avec son deuxième roman « La Mort du roi Tsongor », rien que ça. On croirait pas comme ça, mais chez nous, à Joystick, on fréquente du beau monde.



Baie des cochons 2.0



Après le plutôt réussi Desert Siege, Red Storm planche sur un second add-on à Ghost Recon. Où vont-ils nous emmener casser du vilain cette fois-ci ? Afghanistan ? Irak ? Velizy ? Non, c'est à Cuba. Cette extension se déroulera dans un futur proche, juste après la mort de Fidel Castro. Les États-Unis, soucieux de ne pas intervenir à visage découvert, enverront l'unité Ghost sur l'île pour éviter qu'une bande de rebelles aux ordres des trafiquants de drogue ne puisse y prendre le pouvoir. Loin des forêts pluvieuses du jeu original et des plaines arides de Desert Siege, l'ambiance sera donc nettement plus tropicale : on butera des mecs en chemise à fleurs sous une météo chaude et humide. Si tout se passe bien, nous vous testerons cet add-on dans le prochain numéro de Joystick.

Adibou EverQuest



Avant, il fallait attendre d'avoir genre 12-13 ans pour voir sa vie sociale complètement ruinée par un jeu de rôle massivement multijoueur. Désormais, les bambins pourront aussi perdre leurs nuits devant leur moniteur avant même l'âge de la puberté grâce à Zopolis, un MMORPG destiné aux plus jeunes. Évidemment, il n'est pas basé sur l'étripage à volonté. Il met plutôt l'accent sur les interactions positives avec les autres joueurs, l'esprit communautaire, tout ça quoi... Mettez-y donc votre dernier-né, au mieux il s'amusera, au pire il deviendra complètement autiste. Le bêta-test public gratuit vient de commencer, ça se passe sur www.z-opolis.com.


ON L'ATTENDAIT PAR DEVANT, ELLE EST ARRIVEE PAR DERRIERE.
General Lee Ping Chu
Lara CRAFT3
"LES HOMMES PASSENT,
LES FEMMES REPASSENT."
PC CD-ROM
DECONSEILLE A TA MERE
LARA CRAFT3
PAS DE REPOS POUR LES GUERRIERS
STRATEGIE TEMPS REEL
PC
CD-ROM
WWW.LARACRAFT.COM
DECONSEILLE
A TA MERE



Télex

Une compagnie d'assurance s'est confondue en excuses parce qu'elle a attribué à un Norvégien un mot de passe aléatoirement généré signifiant « pénis en bois ».

Encore une bonne idée DU PROFESSEUR BURCHARD

C'est l'histoire d'un pauvre scientifique qui s'ennuyait dans son bureau et qui rêvait qu'on parle de lui dans les magazines. Alors, plutôt que de se casser la tête à trouver la formule de la fusion froide, il se dit qu'il va balancer une énorme connerie et qu'il y aura bien un magazine pour la gober. Et voilà, c'est le New Scientist qui est tombé dans le piège. Dans les colonnes de ce fanzine pour forts en maths, on peut lire l'interview du professeur Burchard, qui explique que pour sauver la Terre d'une collision avec un astéroïde, il faudrait créer un satellite-airbag. Comme dans les bagnoles, il serait en orbite autour de la planète, et au premier caillou cosmique de 2 km de diamètre qui passerait par là, il gonflerait un grand sac pour amortir le choc. Dans le prochain numéro du New Scientist, vous pourrez lire une interview de moi-même expliquant qu'on pourrait tout aussi bien équiper la Terre de gigantesques feux de croisement et d'un klaxon géant afin de signaler à l'astéroïde qu'il risque de nous rentrer dedans.

SUPinfogames

Si, comme moi, vous désirez faire de votre passion une corvée, voici Supinfogames, la première école française de jeu vidéo. Depuis octobre 2001, un cursus expérimental y est suivi par une dizaine de cobayes (ils n'ont pas dû avoir beaucoup de mal à les trouver). Rentrée 2002, Supinfogames ouvrira officiellement ses portes. Les admissions en première année se feront au niveau bac+2 (profils informatique et artistique). Au cours des deux années d'études, les étudiants seront formés sur la base d'un tronc commun (sémiologie de l'image, typographie, programmation informatique, mise en page, analyse de productions multimédia, conférences professionnelles et mini-projet de fin d'année), pour ensuite se spécialiser.
www.valenciennes.cci.fr

Générateur de noms débiles

La cour de justice du district de Chicago vient d'ordonner une injonction préliminaire contre le service d'échange de fichier Madster. La plainte avait bien sûr été lancée par la RIAA. Bon, on connaît la suite, et il y a de fortes chances qu'ils en crèvent. En revanche, un certain nombre de personnes s'étonneront de voir Kazaa ou Gnutella continuer de fonctionner, sans aucun problème ou presque, alors qu'ils ont certainement des volumes d'échange de fichiers piratés bien plus importants. J'ai une théorie : ils s'attaquent en premier à tous les crétins qui donnent dans le titre en « ster », comme « Gropster », « Rapster ». Cette théorie, qui commence à faire de nombreux adeptes, a aussi le mérite de fournir une explication plausible à tous ces procès contre le munster.

Timing foireux

Euh, on est embêté là. Nous savons que Blizzard a annoncé son nouveau projet le 20 septembre dernier au Salon du jeu vidéo de Tokyo mais… comme le magazine part à l'imprimerie juste avant cette date, nous ne pouvons pas vous dire de quoi il s'agit. Il faudra attendre le prochain numéro, ou aller pêcher l'info sur le Net. Là, nous sommes le 12 septembre, et pour découvrir ce nouveau projet secret, je vais être obligé de fusionner mes forces karmiques avec celles de Bill Roper. Attendez… Je viens d'ouvrir en grand tous ses chakras, j'ai désormais le contrôle de son esprit… Les flashs sensoriels se succèdent… Oui, ça y est, j'en suis sûr maintenant, je lis à livre ouvert dans son cerveau : leur prochain jeu sera destiné aux consoles, il s'appellera Orc Beach Volley Challenge. Ce sera du volley de plage avec des équipes d'orques femelles en bikini qui affronteront une équipe d'elfes de la nuit à la sexualité ambiguë.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Intel inside montre ses muscles



Les petits bonshommes bleus d'Intel ont fait la teuf comme des fous lors du dernier IDF à San José. Lors de ce Salon, ils ont montré tout fiérots le prototype le plus rapide qu'ils avaient sous le coude : une bécane équipée d'un de leur nouveau Pentium tournant à… 4,7 GHz. Eh oui, vous auriez dû écouter votre médecin avant-hier lorsqu'il vous a dit qu'il était ridicule d'échanger un de vos poumons contre le nouveau P4 2,8 GHz. Maintenant, vous toussez et vous avez une limace dans votre PC, c'est vraiment la lose. Si ces fréquences affolantes ne devraient pas débarquer dans l'immédiat sur la machine de « monsieur tout le monde », le 3 GHz se trouve en revanche à un coup de rame, il est annoncé pour le début 2003. Tous ces chiffres, cette vitesse, ma bonne dame, ça m'en donnerait presque le vertige.

aller et retour

Depuis des années, la presse a lancé les attaques les plus idiotes contre Buzz Aldrin, le deuxième homme à avoir marché sur la Lune. À l'époque du lancement d'Apollo 11, les journalistes avaient même créé de toutes pièces un faux problème de concurrence entre Armstrong et Aldrin pour savoir qui descendrait le premier. Buzz, lui, après un passé de dépressif, heureusement guéri par un passé d'ivrogne, croyait s'en être enfin remis, à 72 ans. Et voilà qu'un bon con de théoricien du complot est venu l'apostropher il y a une semaine en lui disant qu'il était honteux de faire payer les gens pour assister à ses conférences alors que les Américains n'ont même pas foutu les pieds sur la Lune. Puis l'individu a brandi une bible en lui ordonnant de jurer dessus qu'il était véritablement allé sur notre satellite, avant de se recevoir une baffe interplanétaire.

Panaro à 30 000 pieds

Un « expert » vient de conseiller à l'aviation civile des pays concernés par le terrorisme qu'il pourrait être bon d'interdire toutes sortes d'appareils électriques ou électroniques en cabine. Il est assez facile en effet de dissimuler dans l'un de ceux-ci un appareillage capable de dérégler les instruments de bord. C'est très curieux, parce que le fait qu'on puisse parasiter l'équipement d'un avion grâce à un simple portable a toujours suscité de grosses crises de rire chez les ingénieurs. Enfin bon, c'est vrai que si un individu d'apparence patibulaire brandit un électroaimant de 2 m de diamètre et se met à se diriger vers le cockpit, on saura quoi en penser.



VIVENDI VIVOTE

Pas la peine de vous briefer sur le merdier dans lequel se trouve Vivendi, vous avez déjà dû en lire assez là-dessus pendant les vacances. Maintenant que le nouveau boss de la boîte a annoncé qu'il allait vendre plein de trucs, on peut se demander si la branche jeu vidéo de la société (qui possède notamment Valve, Blizzard, Universal Interactive…) n'est pas menacée. D'après ce que nous savons, aucun danger à l'horizon, ce morceau-là de Vivendi restera collé à la maison-mère. En revanche, tout le pôle publication du groupe (Larousse, Bordas, Nathan, L'Express, L'Expansion, La Vie Financière, L'Étudiant…) devrait être bazardé pour rapporter entre cinq et six milliards d'euros, l'équivalent des dernières notes de frais de Jean-Marie Messier.

SAMUEL & Maximilien



Nous vous avions parlé de cette rumeur il y a quelques numéros, c'est désormais officiel : LucasArts met en chantier une suite à leur excellent jeu d'aventure Sam & Max. Le lapin sadique et le chien crétin, tirés d'un comics de Steve Purcell, devraient faire leur retour sur PC en 2004, soit onze ans après la sortie de leur première aventure. Le jeu devrait s'appeler Sam & Max Freelance Police et le chef de projet sera le codirecteur du premier Sam & Max, Michael Stemmle. Youp la.

La bonne nouvelle diététique du mois

Révolution dans le domaine de la haute gastronomie : une célèbre chaîne de fast-food, vous savez, celle avec le clown idiot en costume jaune et rouge, va changer son huile. Désormais, les frites et les beignets de poulet qu'elle sert seront cuisinés avec une huile plus saine débarrassée de 16 % de ses graisses saturées, les plus mauvaises, celles qui vous transforment un enfant tout maigre en boule de graisse en moins de cinq ans. Du coup, amis lecteurs, vous pourrez y aller encore plus souvent, tenez tous les jours ! Même deux fois par jour ! Et si vous prenez vingt kilos en moins d'un mois, ne vous inquiétez pas, ce n'est pas la mauvaise graisse !





Gros budgets pour PETITS budgets

Ubi Soft nous gâte en sortant une ribambelle de petits bijoux signés Microsoft à prix budget : Age of Empires Gold Edition, Flight Simulator 98, Midtown Madness, Combat Flight Simulator, Motocross Madness 2, Crimson Skies et Starlancer. C'est prévu pour l'automne.
À part l'édition 98 de Flight Sim, qui est quand même bien dépassée, vous pouvez vous lâcher, il n'y a rien à jeter.

Opération guerre froide



À chaque fois que je joue à Opération Flashpoint, je me dis que j'ai raté ma vocation. Finalement, j'aurais bien été aussi chef d'équipage de tank, à pouvoir rouler sur des gens et leur famille. Et voilà que maintenant, c'est trop tard, je me suis fait réformer comme un idiot. Je dois donc continuer de jouer à Flashpoint et attendre comme une groupie la sortie de leurs nouveaux add-ons. Celui qui veut s'y mettre maintenant n'aura pas à faire grand-chose : un gros pack reprenant l'intégrale des titres avec Cold War Crisis et ses deux extensions sortira bientôt, pour un prix qui devrait tourner autour de 60 euros. Sinon, vous pouvez aller en Irak, le prix du billet sera bien moins cher.

Sony passe LA troisième

Aux dernières nouvelles, Sony lancera finalement sa PlayStation 3 plus tôt que prévu, en 2005. Cette annonce est censée affoler Microsoft et Nintendo, qui comptaient attendre beaucoup plus longtemps avant de remplacer leur console respective.
Cela dit, méfiance, cette information nous vient des gens du Financial Times, ces pseudo-journalistes un peu têtes en l'air qui seraient bien incapables d'écrire le moindre test de Tomb Raider.

Nintendommage

C'est presque officiel, Microsoft viendrait de se payer pour quelque 500 millions d'euros le précieux développeur Rare. Nintendo doit bien faire la tronche parce que non seulement ils possèdent 49 % des parts de la boîte, mais en plus, ils devaient à la société anglaise des petits bijoux comme Donkey Kong Country, Golden Eye ou Perfect Dark. Autant de titres qui ont fait les choux gras de leurs consoles depuis 1980. Mmm... s'ils se mettent à développer pour Xbox, quelques-unes de ces merveilles devraient donc inévitablement être portées sur PC.

L'Irak, c'est déjà hier

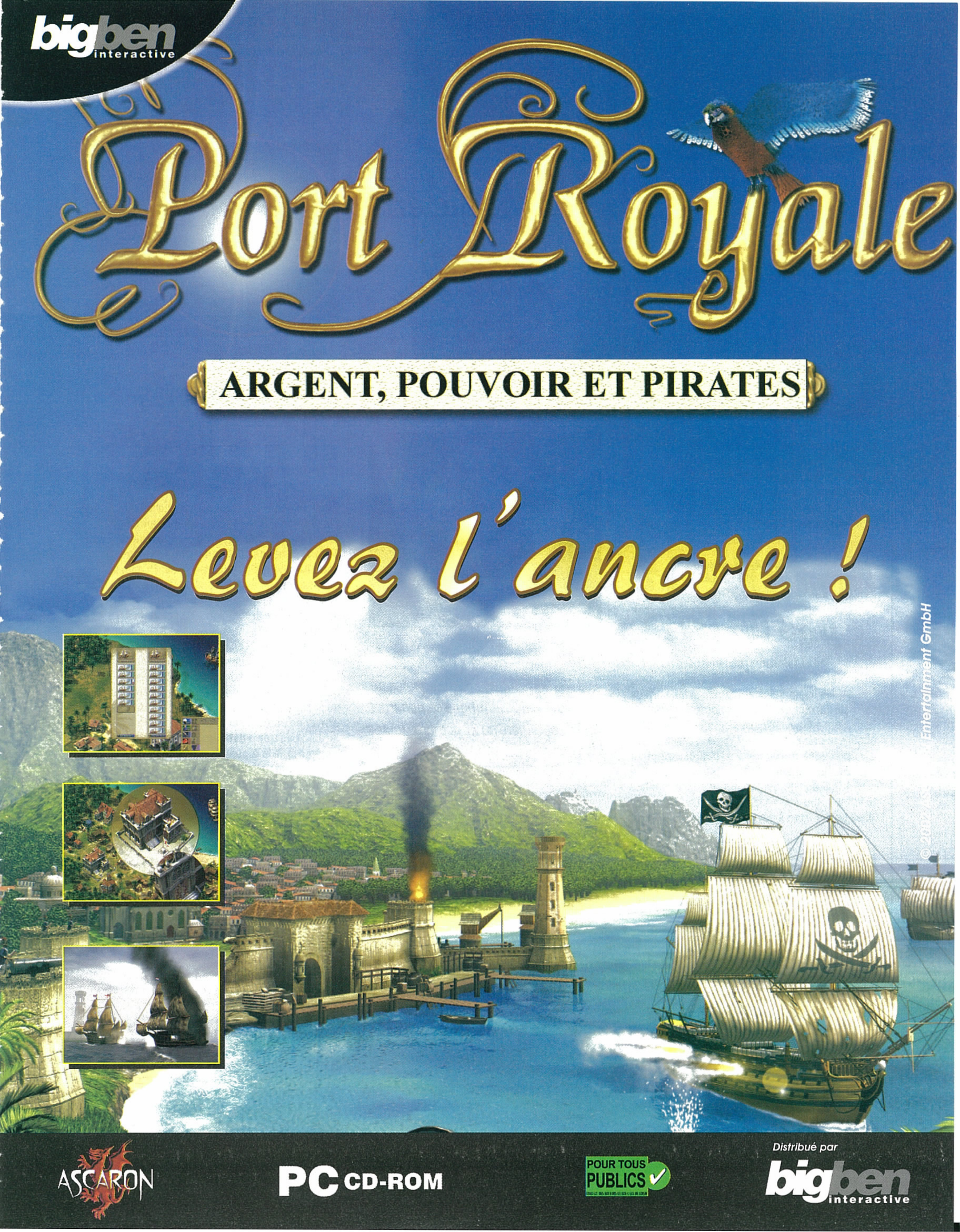
D'après le site de la BBC, les premiers échanges de coups de feu entre l'Irak et les États-Unis se déroulent sur le Web. Selon une firme de sécurité, des attaques majeures ont été lancées contre AOL /Time Warner le 8 septembre. Un groupe islamique, le USG (Unix Security Guard) en serait responsable. Mais on trouve aussi parmi ces charmants imbéciles le AIC (Anti-India Crew), responsable de 454 attaques online, et l'inquiétant WFD (World's Fantabulous Defeacers), dont on ne connaît pas la nature exacte en raison du nombre important de fautes dans leur nom.



Déchet interstellaire



Bill Yeung, de l'observatoire d'Arizona, croyait avoir découvert une nouvelle lune dans le petit bout de rocher observé le 3 septembre et tournant en orbite autour de la Terre. D'après lui, il se trouvait à une distance considérable de notre planète mais subissait tout de même l'attraction de sa gravité. En réalité, les dernières analyses suggèrent que c'est plutôt un module de la fusée Saturne 5 (grand cru programme Apollo 12, 1969) qu'on a laissé là, à l'abandon. Il sera bien passé pour un idiot auprès de ses enfants, mais on aura bien rigolé à la NASA, que cette blague élaborée il y a maintenant trente-trois ans porte enfin ses fruits.


bigben interactive
Port Royale
ARGENT, POUVOIR ET PIRATES
Levez l'ancre !
Entertainment GmbH
ASCARON
PC CD-ROM
POUR TOUS PUBLICS
Distribué par
bigben interactive

Cumul de miles

« Tiens, regarde chéri, le billet Londres-Orlando ne coûte que 22 euros sur ce site. » « Chouette alors, prenons-en pour tous nos enfants, et pendant que l'on y est, invitons tes idiots de parents aussi. » Donc, la famille Dryer s'est payé 6 billets pour un voyage transatlantique qui ne leur a coûté au total que 94 euros, car en commandant autant de tickets online, ils ont eu droit à des rabais d'une dizaine de livres à chaque fois. Bien sûr, c'était une erreur, bien entendu, le prix total aurait dû se situer aux alentours de 5 000 euros. Les réservations ont quant même été acceptées et la petite famille a eu beaucoup de mal à le croire quand les tickets sont enfin arrivés. Honnêtes, ils ont déclaré : « Nous avons prié pendant des mois qu'ils ne réalisent pas qu'ils avaient fait une erreur ». Ils ont réfléchi pendant une nanoseconde pour savoir s'ils devaient rendre les tickets, puis ont appelé un taxi pour l'aéroport.

La rigolade n'a pas de prix

Aux États-Unis, où le « survivalisme » est élevé au rang de sport national dans les bayous, les boutiques et les surplus de l'armée vendant des compteurs Geiger ont été dévalisés ces derniers mois, plus encore même que pendant la guerre froide. Les prix vont de 200 dollars (pour le compteur destiné au tout-venant) au modèle familial à 1 000 dollars qui permettra aux personnes de votre entourage de voir en combien d'heures elles se mettront à développer des métastases.

e.magiciens 2002

Du 20 au 22 novembre 2002, Valenciennes accueillera pour la quatrième année consécutive les e.magiciens, rencontres européennes de la création numérique version étudiante. Cette année, y seront explorées les tangentes entre animation, cinéma et jeu vidéo. www.e-magiciens.net



Télex

Les 19e Rencontres Internationales de l'Audiovisuel Scientifique se tiendront du 28 septembre au 27 octobre. Toutes les infos sont censées être quelque part sur le site du CNRS... mais les trouver doit nécessiter une chaire de webologie comportementale. www.cnrs.fr



Premières images du Messie

Officiellement, ce jeu ne sortira que sur PlayStation 2. Mais soyons sérieux, même si Take Two Interactive joue la grande muette, il y a de fortes chances pour que le nouveau Grand Theft Auto Vice City apparaisse sur PC peu de temps après. Imaginez-vous un GTA3 encore plus beau se déroulant durant les années 80, dans une ville ressemblant étrangement à Miami... Il y aura du Kool and the Gang dans l'autoradio, la voix de Ray Liotta pour le doublage, 120 véhicules différents à conduire (dont des hélicos et des motos), 40 armes, des missions de livraison de pizzas entre deux missions de livraison de drogue... Ça devrait arriver en octobre sur PS2 ; espérons que ça ne tardera pas trop à débarquer ensuite sur PC – même si, je le répète, le jeu n'est toujours pas annoncé officiellement sur cette plate-forme. On suit l'affaire de très près. En attendant, voici les premières images de la version console, tirées du magazine américain « Game Informer ».

Un TANK sauvé, c'est un PEU de LIBERTÉ de GAGNÉE

Vu dans le Washington Times, que je lis tranquillement aux toilettes : des scientifiques anglais viennent de mettre au point une sorte de champ de force destiné aux véhicules blindés, capable de vaporiser les roquettes avant qu'elles ne fassent de dommages. Oui, le monde ressemble de plus en plus à un jeu vidéo. Le système est assez rudimentaire : le tank est tapissé de deux plaques superposées, alimentées en électricité depuis la batterie du véhicule. Lorsqu'une roquette perce la première plaque, le projectile destructeur en métal (généralement du cuivre) touche aussitôt la seconde et le courant peut alors passer à travers pour le détruire. Des tests ont été effectués en condition réelle et ça semble marcher impeccablement. Je suis certain que cette nouvelle déclenchera d'émouvantes scènes de joie et d'embrassade parmi nos lecteurs stationnés à Mourmelon.



VIEUX CONS EXPO

En Écosse, on adore les vieilleries. Preuve en est, le dernier Salon des jeux vidéo où l'on pouvait voir l'histoire de cette industrie retracée depuis 1962. Les jeunes générations ignorantes de cette grande époque (#mode pedant /off) pourront donc découvrir, les mirettes grandes ouvertes, Asteroids, Space Invaders et une trentaine d'autres jeux. On y verra aussi de nombreuses bécanes bien vintage allant du ZX Spectrum au Commodore 64. Le père de famille pourra montrer, ému, à son fils, l'engin à cause duquel il a échoué au bac et est devenu vendeur de merguez sur la place de la mairie de Loch-Du.

VIEUX CONS EXPO

LA PRIME À L'INNOVATION

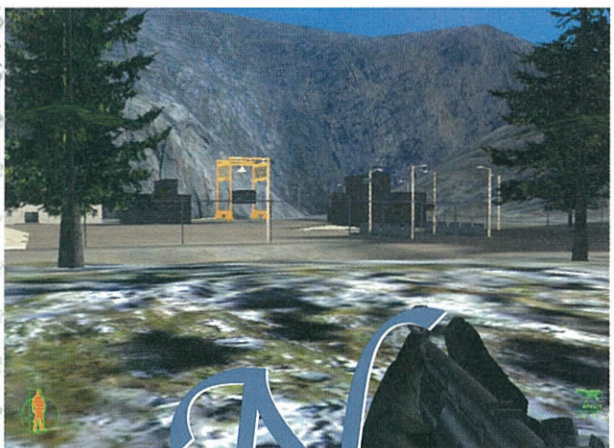
Presto Studios, créé en 1991 et connu pour avoir développé Myst III : Exile, a fermé définitivement ses portes le mois dernier. Dans la grande tradition sociale américaine, les employés ont dû évacuer les bureaux deux jours après l'annonce. La raison est obscure ; apparemment, le studio n'a pas trouvé de nouveaux moyens pour financer ses projets futurs, un peu trop innovants au goût des investisseurs, selon le patron de la boîte. C'est pourtant simple de séduire les capitalistes, il suffit de leur dire : « Bonjour messieurs, je vais développer un nouveau shoot 3D se déroulant dans un univers futuriste, ça vous coûtera deux millions. » Évidemment, si on arrive avec des idées un peu originales dans l'industrie du jeu vidéo et qu'on ne s'appelle ni Sid Meier, ni Will Wright, faut pas s'étonner d'être jeté à la rue.

LA PRIME À L'INNOVATION



Un truc à vous sur la Lune

TransOrbital devrait bientôt devenir la première société privée à mettre un satellite en orbite autour de la Lune. Le gouvernement américain vient de donner son feu vert et la firme lancera donc son engin en juin 2003 depuis le Cosmodrome de Baïkonour au Kazakhstan. Objectif de la mission : cartographier la surface lunaire avec une résolution d'un mètre, photographier les sites d'alunissage américains et l'équipement resté sur place et prendre quelques clichés de lever de Terre. Pour être sûr de rentabiliser la chose, ils largueront aussi une capsule sur la Lune contenant les divers objets que les clients leur confieront. Moi, je comptais envoyer tout Bob Arctor, mais à 2 500 euros le gramme au tarif catalogue, ça va me ruiner. Je crois que je vais finalement opter pour les clés de la BMW de Fishbone, histoire de bien l'emmerder.



Norvège
l'autre pays du sauna

Pour Project IGI 2, nos amis norvégiens d'Innerloop viennent de se payer un expert pour les conseiller. Bon, bien sûr, ce n'est pas un consultant financier qui leur soumettra un plan marketing fantastique, mais plutôt Chris Ryan, un ancien des SAS. On le voit d'ailleurs sur une belle photo prise de trois quart profil, cadrée au-dessus du nombril, histoire qu'on voie bien ses muscles fins, tout en nervosité, saillir de son corps de tigre. Hum... C'est qu'il a dû en voir du pays et des drôles des choses chez les SAS. Et qu'est-ce qu'il a dû prendre comme douches avec ses petits camarades. Pfoui, ce qu'il peut faire chaud dans cette rédaction.

Après l'ADSL

L'opérateur téléphonique anglais BT débute le test grandeur nature du SDSL, qui devrait, on l'espère, succéder à l'ADSL dans quelques années. Sur une simple ligne téléphonique classique, le SDSL (Symmetric Digital Subscriber Line) fait passer 2 Mbits de données aussi bien en download qu'en upload. Ça signifie des vitesses de téléchargement d'environ 250 kilooctets par seconde, soit le double de la capacité maximale de l'ADSL. Je ne sais pas si des tests de ce genre sont en cours en France, mais s'il y en a, prévenez-moi, que je déménage dans l'heure. Idem avec les tests de fibre optique, de connexion par les lignes électriques ou de Wi-Fi.

Après l'ADSL





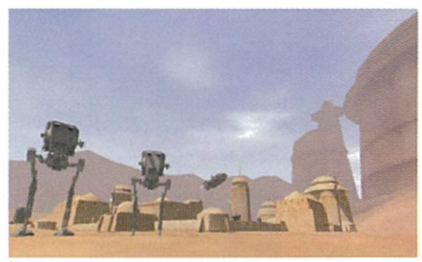
Game Boy Recull

Arriveront-ils à nous vendre des jeux pour nos portables ? Gameloft s'y essaye avec des titres comme Prince of Persia, Rainbow Six ou Rayman pour Nokia 3410 et Siemens M50, deux portables Java. C'est du niveau Game Boy, mais à 3 euros pièce, ça vaut le coup d'avoir un joujou toujours dans la poche. Attention, n'oubliez pas que la peine de mort est applicable pour ceux qui jouent avec le son dans le métro.

Télex

Enfin un site sérieux consacré à 3DO, cet éditeur qui le méritait bien.

www.ukresistance.co.uk/3do



Qui vivra Verant

O.K., c'est une vilaine rumeur affreusement calomnieuse qui circule dans les squats de dealers de la Goutte d'Or, mais il paraîtrait que l'équipe de Star Wars Galaxies a tellement de mal à tenir les délais que le jeu serait repoussé aux calendes grecques. Chez Verant, officiellement, on parle désormais de février 2003 dans le meilleur des cas, mais certains développeurs ont discrètement lâché qu'il ne leur sera jamais possible de livrer le jeu avant l'été, voire la fin 2003. Et il faudra attendre encore plus longtemps pour pouvoir jouer dans l'espace, avec les X-Wings et les Star Destroyers, comme on l'avait vu lors de l'E3 d'il y a deux ans. Nous étions vraiment enthousiastes au début, mais ça paraît de moins en moins bien barré, cette histoire-là...

Pompez cette démo

Bon, c'est raté pour la mettre sur un des CD de ce numéro, mais Mark Rein de Epic a annoncé le 10 septembre que la démo de Unreal Tournament 2003 devrait sortir dans quelques jours. À moins que la planète ne tombe dans un vortex temporel entre-temps, la bête devrait donc être disponible au téléchargement sur le Net à l'heure où vous nous lirez. Alors vite, lâchez Joystick et allez pomper cette démo, je suis certain que ça vaut le coup. D'autant que le reste du magazine est vraiment pourri ; d'ailleurs, si vous tournez la page, vous vous rendrez compte qu'on a rempli le reste de ce numéro avec des pubs pour un shampooing spécial cheveux gras, histoire que Bob Arctor puisse avoir plein d'échantillons gratuits. Ah, la campagne a été annulée finalement ? Dommage...



Sirtaki Fighters

Dans les news réseau de ce numéro, nous vous apprenons que les Grecs ont, en vrac, mis tous les jeux vidéo hors-la-loi. Le tribunal d'instance de Salonique vient cependant de relaxer les premiers interpellés pour possession de jeux électroniques : un cybercafé dont les clients s'adonnaient criminellement à des jeux comme les échecs en ligne ou l'abominable Counter-Strike... Les juges grecs ont en effet considéré cette loi comme anticonstitutionnelle. En plus de faire de remarquables sandwichs, ce pays avait donc une constitution ?

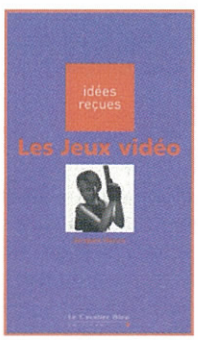
Il grave même la baguette

Sony vient de sortir le multitool des graveurs : le DRU500 grave les CD-R en 24x et les CD-RW en 10x. Côté DVD, il est capable de graver les DVD+R/+RW (supportés par Philips et Sony) tout comme les DVD-R/-RW (Pioneer et Toshiba). Bref, tous les supports existants. Pour ceux qui espéraient qu'un standard s'imposerait fissa, on est visiblement très loin du compte et il va falloir se contenter de ce genre de solutions bâtardes. Le DRU500, qui devrait sortir d'ici fin octobre, existera en plusieurs parfums : ATAPI interne pour environ 360 euros, et FireWire et USB 2.0 en externe pour environ 450 euros.

Télex

Des chercheurs de Hewlett-Packard viennent de mettre au point une puce mémoire de taille moléculaire capable de stocker 64 bits, soit 8 caractères. D'ici dix ans, ce procédé devrait remplacer les technologies actuelles de mémoire.

Toute première fois



Tiens, un livre intelligent sur le jeu vidéo. Ça fait tout bizarre. L'auteur s'y applique patiemment à disséquer, une à une, les idées reçues liées à notre sulfureux hobby. On y trouve quelques perles comme cette statistique effarante : aujourd'hui, un Américain qui arrive en âge de travailler a passé 10 000 heures à jouer, soit 1,2 année non-stop. « Les Jeux Vidéo », de Jacques Henno, est édité par Le Cavalier Bleu dans la collection Idée Reçues. Tiens, il y a sûrement un autre bon livre à faire sur tous les mauvais livres sur le jeu vidéo.

Option vibrante

BIZZ



« Gouinette » Paltrow, en plus d'être une actrice moyenne et de posséder une paire de fesses extraordinaire, a les moyens de satisfaire ses vices les plus sordides. En bonne bavarde, elle vient donc de claquer 20 000 euros dans un téléphone portable. Non non, ce n'est pas une faute d'impression, c'est bien son prix. C'est un modèle « Vertu » de chez Niaka (oui, j'ai volontairement altéré l'orthographe de la marque pour la rendre reconnaissable), conçu en acier inoxydable avec une façade en or jaune et en or blanc, avec un petit peu de platine pour se la jouer prolétaire. Oups, mais j'allais oublier les incrustations de pierres semi-précieuses (ils ont été sympas, ça aurait pu être des diamants) et le dos en céramique, ce qui lui permettra de résister aux grandes chaleurs.

vibrante

Comme dans Flash Gordon

La science avance. Au lieu de perdre du temps à tenter d'éradiquer des vraies maladies qui touchent tout le monde comme le cancer, on vient de mettre au point un modèle miniaturisé de salle de radiographie. Cela se présente désormais comme un véritable pistolet à rayons X, qui permet notamment (c'est eux qui le disent) de travailler avec dans des environnements aux températures très basses (pour prendre des radiographies de phoques par exemple) et de dépenser moins d'énergie. Oh oh, un pistolet à rayons X ? je suis sûr que ça va faire d'intéressants bizutages en première année de médecine, où on pourra voir tous ces étudiants s'adonner à des immenses parties de chat-mélanome.

lever de rideau sur wmp9

(Source : TF1.fr)
Pour le lancement de Windows Media Player 9, Bill Gates a fait les choses dans la plus grande simplicité. En effet, il a invité quelques amis, dont James Cameron et Peter Gabriel, lors d'une cérémonie qui aurait pu être intime, à 2 000 personnes près. On en apprend donc un peu plus sur WMP9, comme le fait qu'il utilisera un procédé de Fast Streaming permettant de réduire le poids des vidéos de 50 % et des sons de 20 %. Il pourra lire aussi des vidéos d'une qualité six fois supérieure à celle d'un DVD. Mais ce qui intéresse réellement tous les artistes, ce n'est certainement pas la qualité avec laquelle leurs œuvres seront diffusées par le lecteur, mais la capacité de celui-ci à les protéger contre le piratage. « Pour Microsoft, le principal défi est de convaincre les créateurs de contenus que leur propriété intellectuelle ne sera pas piratée. » Convaincre, pas faire.

Télex

Après un procès bien long, Robbie Williams a gagné la bataille du copyright sur le site www.robbiewilliams.info qui re-balançait tous ses connectés sur le Web d'Oasis. Oh zut alors, il devait être bien malheureux.

Bad SecTorS

FDISK vient de prendre un sacré coup de vieux puisqu'il ne supporte pas les disques de plus de 80 Go. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de se payer cette petite merveille qu'est Partition Magic, un nouvel utilitaire gratuit vient de faire son apparition : Free FDisk. Ah ! Les merveilleuses soirées qui nous attendent, à quatre pattes, le nez dans nos PC éventrés.
www.23cc.com/free-fdisk/

Attention, cette NEWS n'est pas une news sur le cyclimse

L'éditeur russe Buka a annoncé cinq nouveaux titres durant le dernier ECTS. Ça ne chôme pas chez eux. Voici la liste :

- Battle Mages, du stratégie temps réel prévu pour la fin 2003.
- The Entente : WWI Battlefields, un RTS historique pour la fin 2003.
- Terror Hunter, un jeu d'hélico pour la fin 2003.
- Railroad Fantasy, un RTS « rigolo et coloré » pour le début 2003.
- Hard Truck Tycoon, un jeu de gestion économique pour le début 2003.

Non, nous n'avons pas de screenshots. Nous n'avons pas non plus de monnaie pour la machine à café.

Super Mario graisse la patte

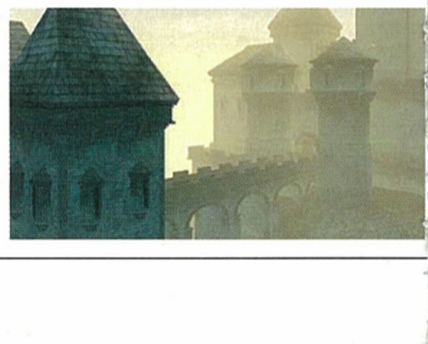


Nintendo vient de battre un nouveau record du monde. Ce n'est pas celui du plus grand nombre de consoles vendues, comme on pourrait s'y attendre, mais celui du plus gros bol de spaghettis jamais servi. Ça s'est passé lors d'un événement promotionnel pour célébrer le lancement du prochain Mario sur GameCube, et ça marche. La preuve, nous en parlons comme des cons. Le constructeur nippon a cuisiné près d'une tonne et demie de pâtes dans un bol de 3 m de diamètre. Pour parachever l'œuvre, six fans déguisés en Super Mario se sont jetés dedans pour trouver, au fond du bol, plusieurs prix dont un voyage à Hawaï. J'espère qu'ils feront pareil pour le prochain Zelda, mais en jetant des candidats à demi-nus dans un bol rempli de lames de rasoir.



Tribunal

J'ai fini Morrowind. Eh oui, comme un con. Et pourtant, j'aurai fait durer le plaisir en allant résoudre une majorité de quêtes secondaires. D'ailleurs, nombre de joueurs l'ayant terminé ont essayé d'accomplir de nombreux actes nobles tels que libérer tous les esclaves de l'île ou exécuter tous les personnages qui leur avaient mal parlé au cours du jeu. Moi, j'ai décidé de faire quelque chose d'encore plus audacieux consistant à réunir toutes les fourchettes du continent (au nombre de 327) dans un même endroit. J'allais passer aux pots en terre quand j'ai reçu le communiqué de presse de Bethesda nous annonçant qu'ils préparaient Tribunal, un add-on énorme pour ce jeu. Visiblement, ils ont décidé d'abandonner les horaires de bureau des pays du sud en se mettant à bosser sérieusement pour sortir le produit en novembre. Oui, novembre de cette année. Sans trop révéler quoi que ce soit de l'histoire du premier chapitre, sachez qu'après votre victoire, un nouveau roi a usurpé le trône de Morrowind et qu'il a apparemment choisi de s'en prendre à vous. On parle de deux nouvelles villes énormes (dont une capitale) et de très nombreux donjons. Comme on pouvait s'en douter, on aura droit à de nouveaux monstres et les mystérieux fabricants. Techniquement, ça s'améliore un poil puisque on trouvera un journal dont les entrées pourront être classées par quêtes terminées ou en cours. Côté carte du jeu, il devient possible d'annoter celle-ci, ce qui a dû leur demander au moins deux mois entiers de boulot. L'autre bonne nouvelle, c'est qu'ils ont réglé la difficulté du jeu pour que Tribunal puisse être abordé par des personnages très puissants. C'est d'ailleurs un add-on plutôt réservé à ceux qui ont fini Morrowind. On annonce une durée de vie de maximum quarante heures. Au fait, il ne sort que sur PC. Ben oui. Et ça voulait faire les malins en achetant une Xbox..



L'ombre de l'émulation

Ça doit commencer à flipper sec chez Microsoft : un nouvel outil circulant dans les bas-fonds du Net permettrait déjà de convertir les exécutables des jeux Xbox (format .xbe) au format exécutable standard, utilisable depuis Windows. Ça ne veut pas encore dire qu'il est possible de jouer aux jeux Xbox sur n'importe quel PC (il reste encore à émuler tout l'environnement hardware de la console), mais on s'en approche dangereusement.



D'ailleurs, Microsoft vient de poster une offre d'emploi sur son site pour un boulot d'ingénieur chargé de sécuriser les prochaines Xbox au niveau hardware et software. Je crois que je préférerais encore pousser des wagonnets dans une mine d'amiante.

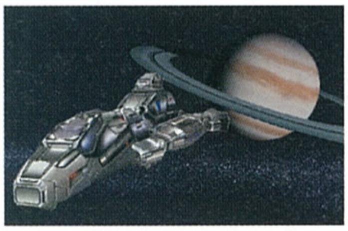
Le moniteur des stars

Une compagnie japonaise vient d'annoncer avoir mis au point un moniteur « Stealth ». Il ne s'agit pas d'un 21 pouces qui avance silencieusement dans les couloirs à la recherche d'une victime, mais de quelque chose de plus utile. Nous connaissons tous des gros lourds qui viennent lire par-dessus nos épaules. Tiens, là par exemple. Grâce à ces moniteurs vendus 3 000 euros, seule la personne qui travaille dessus pourra voir ce qui se trouve sur l'écran, grâce à une paire de lunettes magiques. Bon, en fait, elles ne sont pas véritablement magiques mais fonctionnent grâce à un traitement de la lumière polarisée, chose que je renonce à vous expliquer pour la raison que je suis un inculte et vous aussi. L'inventeur précise également : « Pour les autres, vous ressemblerez à quelqu'un qui porte des lunettes de soleil et qui regarde un écran totalement blanc. » Oui, le genre de scène qui réussirait même à donner un air mystérieux à Gilbert Montagné.

Moi, si j'étais en poste dans un sous-marin nucléaire lanceur d'engins, à une profondeur de 200 pieds, entouré par des milliards de mètres cubes de flotte et un submersible russe à mon cul (sans aucune possibilité de faire du bruit pour pas qu'il nous repère), je serais bien heureux de me faire une petite partie de Tony Hawk au mess avec des potes.

High-score dans les abysses

Ce constat, c'est celui de fabricants de jeux vidéo, qui ont décidé d'offrir aux 72 sous-marins de la flotte américaine une console Xbox, une PS2 et des GameCube. En plus de ça, ils ont envoyé à chaque bâtiment une vingtaine de jeux de skateboard, de course de bagnoles et de hockey, trois sports que la marine américaine interdit formellement à bord depuis 1998.



Planète Maison

Me menaçant avec un couteau rouillé, mon rédacteur en chef m'oblige à vous parler de Homeplanet, un nouveau jeu de combat spatial développé par les Russes de Revolt Games. Les développeurs lancent ça comme un nouveau X-Wing Alliance ou Descent Freespace, les photos d'écran sont étrangement magnifiques, mais j'avoue que les quelques minutes que j'ai pu passer sur la version démo du jeu ne m'ont pas excité plus que ça. Ça ressemble effectivement à un Descent Freespace qui n'aurait pas évolué depuis sa sortie il y a… euh… quatre ans, je crois. En plus, la durée de vie annoncée n'excède pas douze heures. Gloups. On attend le test pour les prochains mois, sans toutefois se faire de grandes illusions. (Ndlr : tu m'étonnes.)

Les couleurs de la joie

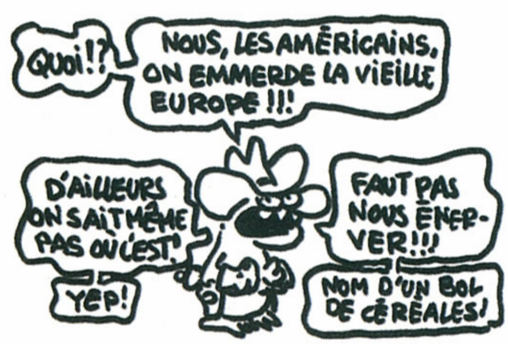
Palm vient de se prendre une série de procès (les célèbres « Class Action ») de la part de consommateurs. En effet, le gros nez de Palm est devenu tout rouge et s'est allongé de quelques mètres quand ils ont affirmé ne pas avoir remarqué que leur dernier portable ne pouvait afficher que 58 621 couleurs, et non pas 65 721 comme leur publicité l'annonçait. De nombreux utilisateurs se sont donc retrouvés comme des cons lorsqu'ils ont voulu afficher un « bleu outremer 546 » ou d'autres teintes se trouvant parmi les 7 000 manquantes. Le porte-parole de la société a annoncé qu'elle « était en train de travailler pour trouver une compensation ». J'en vois une qui leur rendra bien service : un Pocket PC.

RIAA vs P2P

Après avoir eu la peau de Napster et de Audiogalaxy, la RIAA accélère la cadence contre les trois nouvelles cibles désignées, les réseaux Kazaa, Morpheus et Grokster. Les avocats de l'association des éditeurs musicaux américains viennent de lancer une procédure d'urgence auprès du tribunal fédéral de Los Angeles pour que ces logiciels soient mis hors d'état de nuire avant même le début du procès, le 30 septembre. D'après eux, ces softs permettraient à leurs utilisateurs de violer massivement les lois du copyright en téléchargeant gratuitement des versions pirates d'albums ou d'œuvres cinématographiques. Souhaitons donc bon courage à ces braves avocats, qui en ont encore pour quinze bons siècles de boulot avant de fermer tous les réseaux P2P.

Télex

Cette fois-ci, c'est certain : Napster est bien mort. Oui, comme le mois dernier et aussi le mois d'avant, mais encore plus ce mois-ci.



C'est nous

D'après le site anglais MediaGuardian, pour la première fois dans la courte histoire du Net, le nombre d'utilisateurs européens dépasse aujourd'hui celui des Nord-Américains. Oh, pas de beaucoup, 186 millions contre 182, mais c'est quand même révélateur. Les États-Unis et le Canada arriveraient à saturation en termes de foyers connectés, tandis que le Vieux Continent aurait encore une grosse marge de progression devant lui, toujours selon MediaGuardian. Au même moment, tombe sur nos transcripteurs l'annonce de l'élimination des États-Unis aux Championnats du Monde de basket.
C'est vraiment le début de la fin pour eux.

QU'ON EST LE +

LA justice est BORGNE

Nous vous avions parlé de ces rats de British Telecommunications qui tentaient de faire croire au monde entier qu'ils avaient inventé l'hypertexte, et que par conséquent toutes les sociétés utilisant Internet de près ou de loin devaient leur filer des montagnes de royalties. Ils avaient tenté un premier procès contre le provider américain Prodigy, juste pour voir… Comme prévu, le juge leur a tendu un doigt bien haut, BT vient d'être débouté et son beau brevet d'escroc devient donc inutile. Qu'ils aillent s'enterrer au fond du jardin sous une tonne de lisier, je leur prête bien volontiers ma pelle.



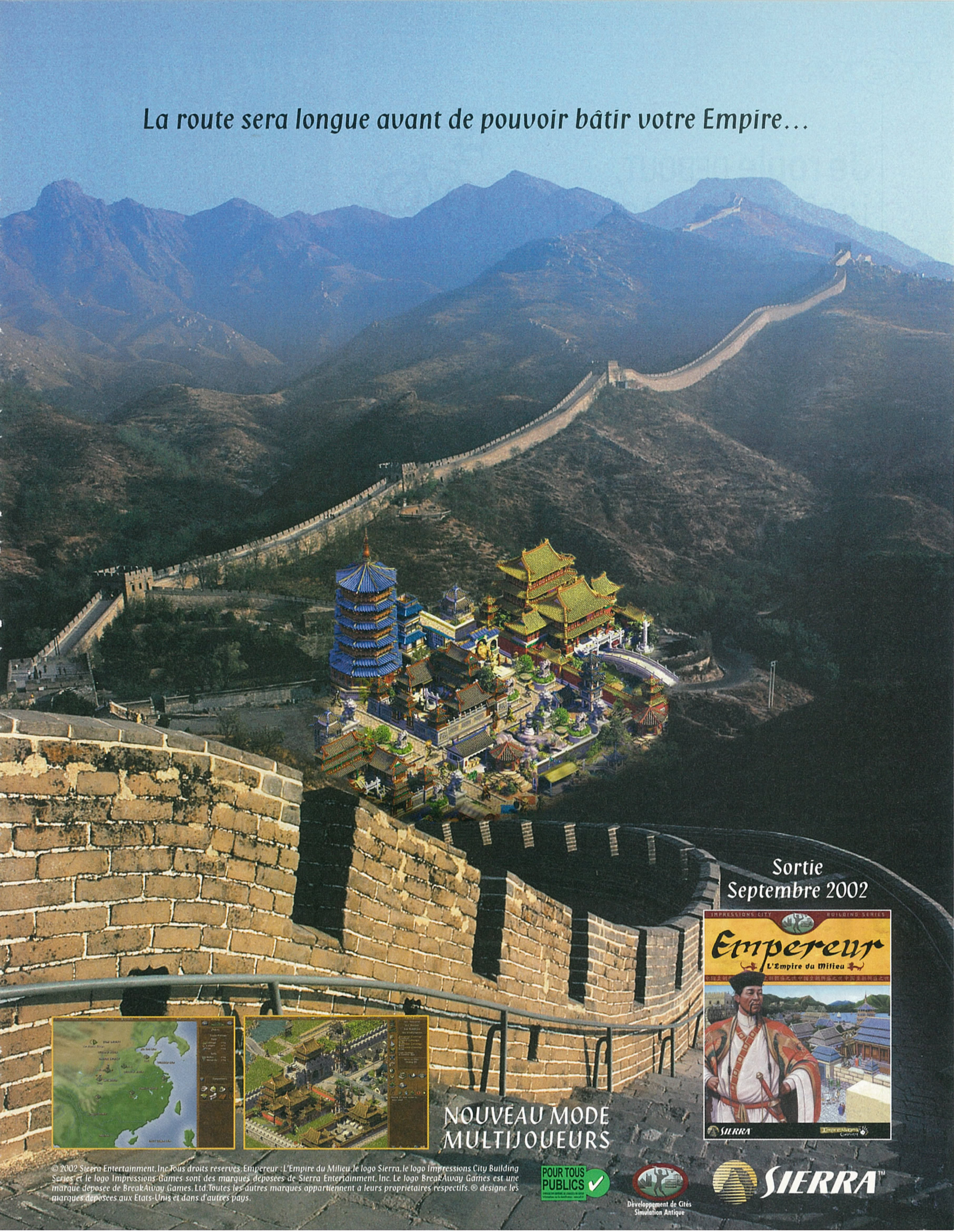
MacOS X (86)

D'après les gens de eWeek, qui doivent avoir une taupe à Cupertino, Apple développerait dans le plus grand secret une version compatible x86 de MacOS X. Douze ingénieurs seraient assignés à la tâche et le boulot avancerait plutôt bien. Des versions de OS X parfaitement utilisables et totalement identiques à leur cousine Mac tourneraient déjà en interne sur des machines à base de processeurs Intel et AMD. Est-ce que cela veut dire qu'Apple s'apprêterait à venir concurrencer Microsoft sur son propre terrain ? Pas vraiment. Steve Jobs garderait plutôt cet OS sous le coude comme solution de secours ou en cas de tempête, par exemple pour faire pression sur Motorola, dont les puces équipent actuellement tous les Mac. Il ne faut donc pas rêver, à moins que les résultats d'Apple ne s'effondrent du jour au lendemain, les univers Mac et PC devraient rester cloisonnés encore un bon bout de temps.

Oui, mais il y a Taxi 2

En général, j'avoue que les annonces de compilations ne m'excitent pas plus que ça, mais celle-ci semble vraiment valoir le coup. Pour Noël prochain, trois gros éditeurs en partenariat avec M6 Games s'apprêtent à sortir un bundle assez sympa. Pour le prix d'un jeu normal, on se retrouvera en effet avec neuf titres variant du bon au très très bon, issus du catalogue d'Eidos, Electronic Arts et Ubi Soft : Commandos 2, Deus Ex, Tomb Raider 5, Need For Speed Porsche 2000, Sim City 3000, FIFA 2001, Taxi 2, Rally Championship 2002 et Rogue Spear. C'est presque un sans-faute, il y en a pour tous les goûts. O.K., je voulais voir si vous étiez attentif… Oui, il y a Taxi 2 dedans, mais franchement, une compilation de jeux vidéo serait-elle vraiment réussie sans la bonne grosse bouse traditionnelle à l'intérieur ?



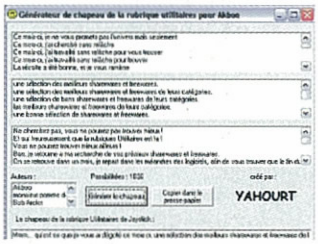

La route sera longue avant de pouvoir bâtir votre Empire...
Sortie
Septembre 2002
IMPRESSIONS CITY BUILDING SERIES
Empereur
L'Empire du Milieu
SIERRA
NOUVEAU MODE
MULTIJOUEURS
POUR TOUS PUBLICS
Développement de Cités
Simulation Antique
SIERRA

Je roule DEBOUT, je rêve DEBOUT aussi



Cela fait dix-huit mois seulement et la révolution tant espérée s'est produite. Il n'a fallu que dix-huit mois de commercialisation pour que la trottinette Segway envahisse nos rues. Le plus surprenant, c'est encore le démarrage extraordinaire qu'elle a connu en France : pas moins de 7 millions d'exemplaires ont été écoulés en seulement six mois, et ce, uniquement dans la petite ville de Viroflay. Sur les dépêches AFP « insolites », on fait état chaque jour d'une véritable criminalité composée de racailles montées sur Segway qui dépouillent les pauvres gens à la vitesse de 18 km/h. Ce rêve idiot, c'est peut-être celui du créateur du bicycle motorisé, dans lequel un nombre important de personnalités éminentes a investi, telles que Raymond Spielberg. Mais dans le vrai monde, avec l'état actuel des ventes, on ne parle même pas en termes de pénétration de marché, mais plutôt de toucher rectal.

LE PSYCHOPATHE DU MOIS



Je ne sais pas si vous avez lu la rubrique Utilitaires du mois dernier, mais je m'y plaignais, dans l'introduction, de ne pas avoir encore trouvé le programme idéal : un soft permettant de générer automatiquement le chapeau de cette rubrique. Yahourt, un lecteur, a entendu mon cri de détresse, et il nous a envoyé un vrai *freeware*, avec installation automatique et tout. C'est effrayant. Quelques exemples générés comme ça, à la volée : « La moisson a été bonne, et je vous ramène une sélection de sharewares et freewares pour Windows XP. Au mois prochain. Pendant ce temps, je repars dans les méandres des logiciels afin de vous trouver la crème de la crème ! » ou encore « Ce mois-ci, j'ai travaillé sans relâche pour trouver une sélection des meilleurs sharewares et freewares dans leurs catégories. On se retrouve dans un mois, je repars à la recherche de logiciels afin de vous trouver le fin du fin ! » Mon dieu.

Gros BESOINS



Maxtor vient d'accoucher d'un brontosaure : un disque dur de 320 Go. Attention cependant, il a beau être UDMA 133, ce disque ne tourne qu'à 5 400 tours/min. Mais bon, pour environ 400 euros, on se sent tout de suite très à l'aise niveau stockage. Quand même, 320 Go, j'ai beau chercher, je ne vois pas à quoi peut servir un disque dur aussi monstrueux. Ça fait combien de MP3... 50 000 ? Non, c'est pas humain d'en avoir autant. Et des DivX ? Ah, ça en fait 530 ? Ça doit servir à ça, alors.

Télex

Sur ce site francophone dédié à GTA3, vous trouverez plein de bagnoles à télécharger, des skins, de nouvelles radios et des softs pour créer vos propres modèles : www.gta3.ultimweb.com

Enfin du neuf

Le jeu le plus original de l'année prochaine devrait être Devastation. Le concept semble assez novateur. Dans une ambiance postapocalyptique, des équipes de mercenaires s'affronteront au milieu d'immeubles en ruine. La camera sera placée de manière à ce que le joueur soit en vue subjective par rapport à son personnage, avec l'arme qui apparaîtra en bas de l'écran. Les décors, quant à eux, utiliseront une technologie révolutionnaire baptisée « 3D ». Les développeurs appellent ça un « First Person Shooter », un style de jeu radicalement nouveau qui s'annonce très prometteur. Mieux encore, il sera possible de jouer avec d'autres joueurs humains grâce à un réseau d'ordinateurs reliés entre eux, et qui s'appellera « Internet ». Nous allons donc suivre Devastation de très près, et vous tenir au courant de toutes ces innovations dès que nous en saurons un peu plus.





tnassiup porT





elgooG

Je suis tombé là-dessus en me baladant sur le Net : www.alltooflat.com/geeky/elgoog/. C'est comme Google.com, sauf que tout est écrit en inversé. Par exemple, le bouton « Google Search » devient « hcraeS elgooG ». Pourquoi ce bordel, me direz-vous ? Eh bien parce que le Google à l'endroit a été banni en Chine par les vieux débiles qui s'agrippent au pouvoir depuis 50 ans. Paraît qu'il répandrait des idées contre-révolutionnaires pour pervertir la belle jeunesse prolétaire, enfin, le folklore traditionnel quoi... Ce Google inversé passe à travers les filets de la censure gouvernementale et permet donc aux internautes chinois de continuer à utiliser le moteur de recherche, moyennant bien sûr quelques maux de tête pour lire les résultats. C'est tout de même embêtant, quand on sait qu'un cachet d'aspirine coûte là-bas quinze fois le salaire annuel d'un ouvrier.



IRONSTORM
1964
la Première Guerre Mondiale fait toujours rage
maintenant à vous de prendre la relève...
www.stormgame.com
POWERED BY gamespy
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
4x Studio
wanadoo
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
PC CD
© 2002 Wanadoo Edition. Tous droits réservés. Edité et distribué par Wanadoo Edition. Développé par 4X Studios.





Ça vaut le coup D'ATTENDRE

Tiens, y a un gars qui souhaite recréer un MOD Fallout pour Morrowind. Pourquoi pas, après tout... Allons donc sur la page. Et voilà : deux pauvres screenshots qui se battent en duel et une vague modélisation d'un flingue sous 3DSMax. C'est comme ça à chaque fois, les idées de remake, ça part en couille au bout de deux mois et la moitié de l'équipe de développement finit par lâcher prise juste avant les vacances scolaires. Je suis sûr qu'il y a même des gars qui ont leur mode de vie basé sur les remakes de jeux et qui sautent d'un projet à l'autre une dizaine de fois par an.
Bon, tout ça pour vous dire qu'il y en a qui s'accrochent tellement que ça en devient impressionnant et qu'on y croirait presque. Peroxide vient d'ailleurs de sortir sa seconde démo technique (2.5) du remake d'Ultima 1. C'est tout simplement impressionnant, avec une grosse ville, la campagne tout autour, des dialogues, des intérieurs de bâtiments et même des petites quêtes.
Tenez, je parie même que s'ils s'accrochent, ils pourront nous « releaser » le jeu pour 2003. Ah zut, ils le développent aussi pour Linux. J'ai rien dit, alors. Le site est au www.peroxide.dk/ultima/ et la démo fait 30 Mo.

C'est allemand, donC c'Est MarrAnt

Apres un sondage, il s'avère que les Allemands trouvent que parmi les inventions les plus utiles, il y a le distributeur de billets. Bon, c'est certain, on sait que les « Germains » préfèrent payer en liquide, faisant régulièrement péter les plombs aux banquiers, mais quand même. Juste après viennent le four à micro-ondes, le téléphone mobile et les ordinateurs. Tiens, même pas le U-boot ?

PIÈGE @ cons

N'étant pas à une ordurerie près, des piratins viennent de mettre au point un virus e-mail propageant des affirmations mensongères sur le 11 septembre. Le virus appelle à la lecture de ces documents « édifiants » dénonçant l'énorme mensonge qu'est l'attentat du World Trade Center (volontairement détruit par Bush pour recueillir la prime d'assurance et payer les études de sa fille). Bien sûr, les bons cons avides de sensationnel l'ouvriront et expédieront automatiquement le fichier à toute leur liste de contacts. Comme des cons, on n'insistera jamais assez là-dessus.

Dépouille organisée



Warsinger était un joueur de Dark Age of Camelot. Rien de très spécial à dire sur lui, à part qu'il est mort d'une crise cardiaque. Son décès a été une bonne occasion pour ses potes de se réunir sur le jeu, et ils ont donc donné une cérémonie virtuelle pour honorer sa mémoire. Les hostilités ont d'ailleurs été suspendues pendant les funérailles, mais rassurez-vous, ses potes se sont précipités tout de suite après sur son matos et ses objets magiques.



Un peu d'espoir pour nos collègues de Joypad



Pierrot Lapin, chaud comme la braise après son opération.

Lu sur le Journal of Urology auquel je suis abonné depuis quinze ans : des chercheurs américains viennent de trouver une méthode plus efficace pour augmenter la taille du pénis. Il s'agit de faire pousser à part des cellules tirées des tissus érectiles du bazar, puis de réimplanter tout ça avec une opération chirurgicale classique. La méthode marche déjà très bien sur les lapins, qui ont été capable de copuler tout à fait normalement après l'opération, indique le Docteur Atala. Il essaye maintenant de faire pousser un pénis de lapin entier dans son laboratoire, ce qui promet de longues soirées pleines de blagues et de rigolades pour le Docteur Atala et son équipe.

PIRE TO PIRE

Selon une étude de Mr Morin de Sandvine Inc., un fabricant d'équipement réseau, les deux networks d'échange peer-to-peer Kazaa et Gnutella boufferaient entre 40 et 60 % de la bande passante totale du Net. En plus des fichiers échangés, ces softs créent aussi une énorme quantité de trafic pour simplement fonctionner, envoyant des requêtes de connexion ou d'état aux autres ordinateurs et rapatriant sans cesse de la pub sur les machines des utilisateurs. À Joystick, nous avons aussi ce genre de problèmes, un mystérieux utilisateur monopoliserait 97 % de notre bande passante en téléchargeant des dizaines de fichiers aux noms étranges. Je crois me souvenir qu'il s'agit de Gana... Ooops.





Le moteur permet l'affichage d'une végétation très détaillée et animée.

Unreal Tournament 2003

GENRE
Shoot 3D bien nerveux

ÉDITEUR
Epic MegaGames

DÉVELOPPEUR
Digital Extremes

SORTIE PRÉVUE
Nowel !

Ça y est ! Unreal Tournament 2003 donne de ses nouvelles. Il va y avoir un grand moment de bonheur dans les parties en réseau, et ça va sévèrement cliquer gauche pendant de longues nuits... N'empêche que la future arrivée d'Unreal Tournament 2003 (UT 2003, pour les nombreux intimes) soulève quelques interrogations métaphysiques quant au devenir du gameplay vidéoludique. Ainsi, lorsqu'on voit ackboo jouer tel un virtuose à n'importe quel FPS, on peut se demander où se termine le jeu et où commence le sport. Et lorsqu'on regarde de près les habitudes des joueurs confirmés pendant qu'ils se réunissent en LAN, on se demande aussi pourquoi les programmeurs perdent un temps précieux à créer des environnements graphiques somptueux. Le graphisme étant sacrifié aux dépens du frame rate, il serait presque plus judicieux, en matière d'économie, d'effort et de budget, de pondre une nouvelle version de Pong dans laquelle le joueur se contenterait d'éviter les balles qu'on lui envoie. Mais bon, trêve de masturbation intellectuelle, place au jeu !

Prétexte cosmique et céleste enclume

C'est bien beau de s'affronter dans des arènes, qu'elles soient futuristes ou pas, mais il faut bien raconter pourquoi elles existent. Unreal Tournament 2003 se déroule un bon siècle après les exploits du premier épisode, et en 100 ans, il s'en est passé des trucs.







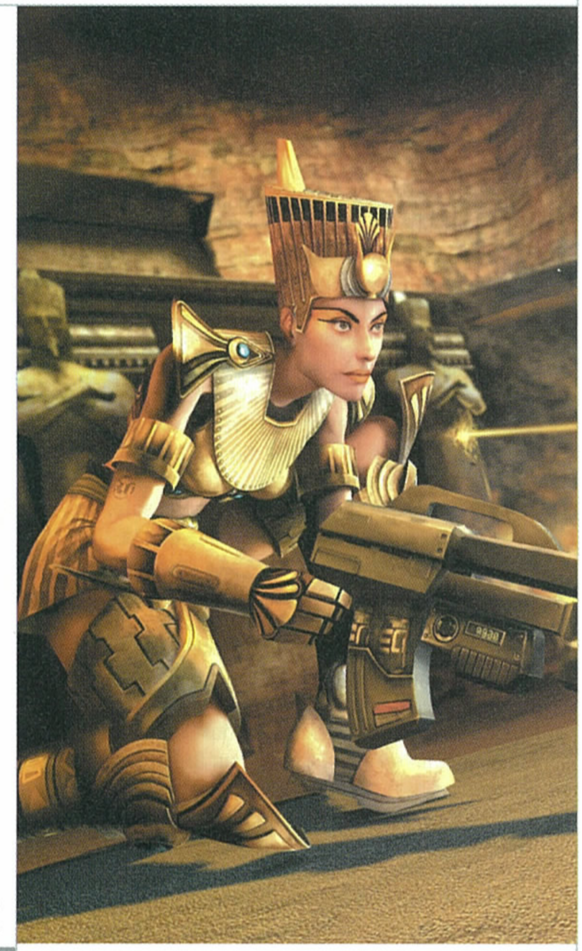
Chouette, il va y avoir tout plein de courbes à l'écran.



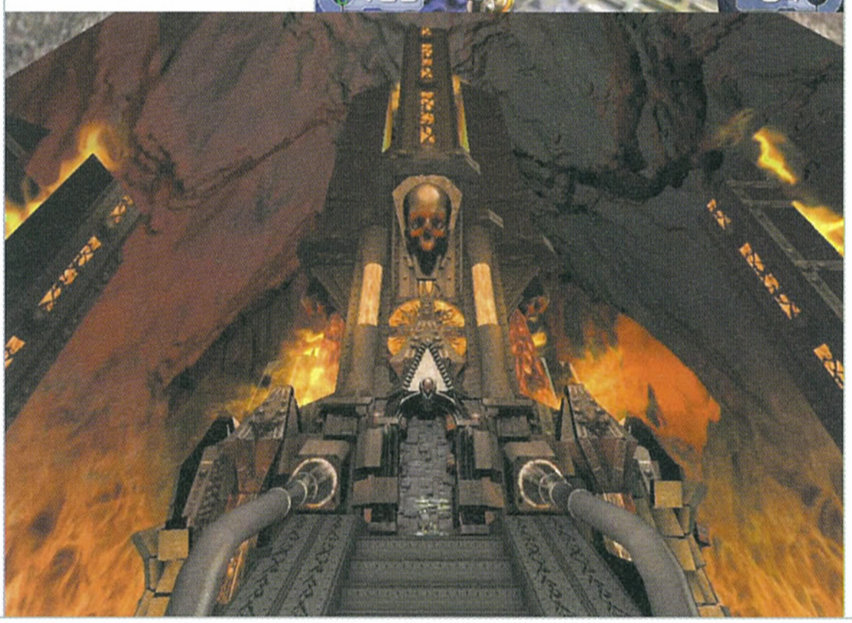


En gros, la Terre et tout l'espace contrôlé par l'homme ont été envahis par des extraterrestres. Évidemment, puisqu'ils sont super-puissants, ils ont établi leur domination en moins de deux, écrasant sous des bombes thermonucléaires tout noyau de résistance ou de contestation. Aussi, histoire de rendre le peuple dominé moins regardant sur son sort d'esclave, l'Empire (parce que c'est un Empire) a décidé de réouvrir les jeux du cirque, façon velue et violente, un peu comme ceux créés sous la période de la Rome Antique. Comme il se doit, le glaive a été remplacé par des armes super-sophistiquées, tandis que les arènes sont des terrains modernes, tous dérivés de ceux présents dans le premier Unreal. De plus, trop content d'avoir trouvé un moyen efficace pour divertir les foules, l'Empereur profite de l'occasion pour vider ses geôles de leurs éléments les plus dangereux. Chemin faisant, s'affronter dans une arène Unreal est devenu tellement chic que même la noblesse de l'Empire commence à traîner dans l'une de ces compétitions, histoire de rappeler aux terriens qui sont les maîtres... De là à dire que ces derniers vont en profiter pour se rebiffer, il n'y a qu'un pas qu'Unreal Tournament 2003 va leur faire franchir.

La version 2003 d'Unreal Tournament est beaucoup plus tournée vers le teamplay que précédemment.







Sur les plates-bandes de Quake III

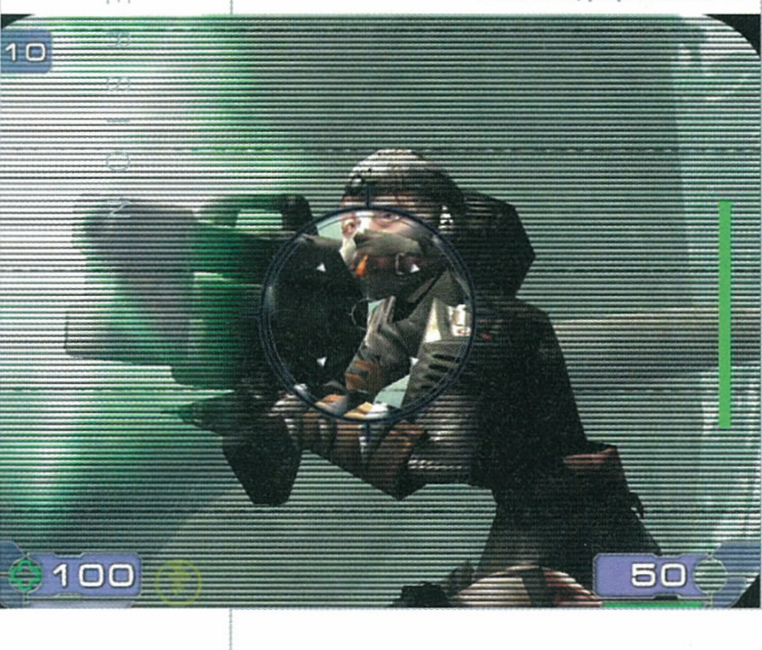
Bon. L'histoire du dessus, c'est vraiment pour justifier le massacre, parce que l'Empire, l'Empereur, les Nobles, les prisonniers Aliens et le reste, on s'en tape globalement pas mal. Unreal Tournament 2003 est fait pour fragger dru, comme Quake III. D'ailleurs, les créateurs ont délibérément repris bon nombre de ses recettes, et les ont retravaillées tout en conservant beaucoup des caractéristiques propres à Unreal Tournament. On retrouve donc des personnages tout pleins de muscles saillants (lorsque ce sont des hommes), de sourires carnassiers (lorsque ce sont des extraterrestres), de formes sexy (lorsque ce sont des filles), ou encore de carapaces bien épaisses (lorsque ce sont des machines). Toutes et tous sont équipés du même attirail présent dans le premier volet, à quelques exceptions près. Par exemple, la tronçonneuse est remplacée par un pistolet mitrailleur qui devient l'arme de base.
Le gameplay se veut extrêmement nerveux, et voir sauter des personnages d'un point à l'autre d'une map dans un triple salto carpé ne sera plus l'exclusivité de Quake III. Tout comme l'emploi des tactiques d'esquive et de quelques nouveaux flingues bien poilants, comme un puissant canon à foudre similaire au bon vieux Rail gun (remplaçant au passage le sniper rifle d'Unreal Tournament). Évidemment, afin de ne pas vulgairement copier le titre phare d' Id Software, les gens de Digital Extremes ont eu la bonne idée de glisser quelques finesses dans ce monde de brutasses.

Made in Unreal

Afin de ne pas trop dépayser le vieil habitué d'Unreal Tournament, quelques-unes de ses cartes ont été conservées (mais modifiées pour mieux répondre aux nouvelles spécificités du jeu). Ainsi, trouve-t-on des évolutions de Phobos Moon, Levithan Orbital ou encore de Curse. Dans Unreal Tournament 2003, le joueur aura le choix entre une cinquantaine de personnages différents. Chacun appartient à l'une des 6 races en présence et possède des caractéristiques d'aptitudes physiques et combatives uniques. Tout ce petit monde s'exprime à travers 35 cartes différentes réparties à travers les 5 modes de jeu proposés. Dans le mode solo, où l'on affronte des bots moins cons que la moyenne, les victoires successives débloquent soit des personnages cachés, soit de nouvelles cartes. Une grande partie des armes ne sont que des améliorations de celles qui existaient déjà, offrant pour la plupart un usage secondaire inédit. Par exemple, le marteau peut déployer un bouclier balistique (comme celui qu'on avait déjà sur le fusil à pompe de Gore). De plus, on parlera de la gestion de l'adrénaline permettant au joueur (une fois le niveau maximum atteint, soit en tuant plein de gens, soit en ramassant des bonus) de disposer d'un surplus d'armures ou de se transformer en Berseck (ce qui remplace le mode Fury et Frenesy d'Unreal Tournament). Mais l'apport majeur d'Unreal Tournament 2003 se situe principalement dans la gestion du teamplay. Tout laisse à penser que le jeu par équipe a été grandement optimisé, notamment à travers l'apport de nouveaux modes comme le Bombing Run : similaire à un match de foot dans lequel le porteur de la balle ne peut compter que sur le soutien de ses coéquipiers pour se défendre, il faudra marquer un but dans les cages adverses. Dans ces différents modes, le frag ne constitue plus une condition de victoire, et seuls comptent les points accumulés pour voir son équipe remporter la compétition. Mais cet esprit d'équipe s'illustre encore plus à travers la complémentarité des armes, car il permet davantage de tirs combinés et d'usages collectifs que dans la version précédente. Enfin, il est à noter que pour l'entraînement des troupes, il est possible de jouer en Coopératif contre une équipe de bots.



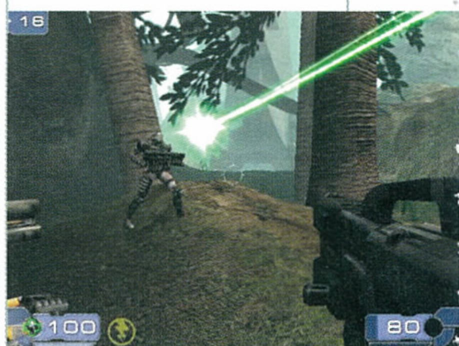
L'identité visuelle d'Unreal a été respectée.



Bien que le sniper rifle ait disparu, il sera toujours possible de tirer de loin grâce à un digne successeur du Rail Gun, propre à Quake III.

Technologie éprouvée

Comme dit plus haut, les choix graphiques d'Unreal Tournament 2003 font penser à ceux de Quake III. On retrouve les mêmes murs crades, l'ambiance technologique défoncée, les plaques de rouille, les châteaux médiévaux-futuristes ou encore les mêmes paysages bucoliques (qui font vraiment intrus dans cette ambiance destroy). L'emploi des courbes et la diversité des animations permettent en revanche d'enrichir considérablement l'ambiance. Par exemple, la végétation est animée et des reflets de lumière aquatiques donnent un côté glauque à des sous-sols envahis par les eaux.
Le moteur physique, le Karma Engine, s'illustre de bien belle manière. Pour s'en rendre compte, il suffit de voir les corps voler lorsqu'ils sont soufflés par des explosions, ou bien dégringoler vers le bas lorsqu'un joueur s'est fait descendre dans un escalier ou une pente. Enfin, sachez que nous n'avons pas décelé de plantages, ce qui nous laisse à penser que le moteur a dû être testé dans ses moindres lignes de code. C'est assez rassurant et de bon augure pour le test. En attendant, les plus impatients pourront faire un tour sur le site www.ut2003-fr.org pour se tenir au courant en direct-live des dernières nouvelles.





Pete Boule



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

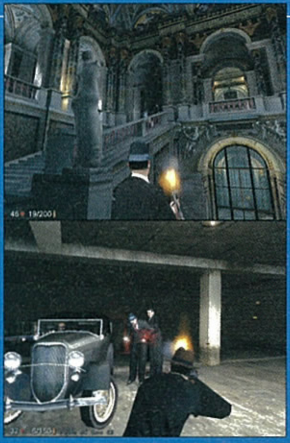
Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

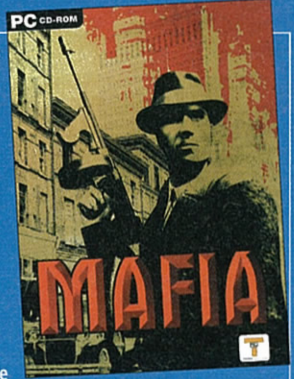
Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

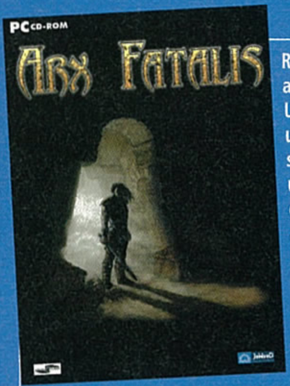
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Mafia vous plonge dans le New-York des années 30. Prohibition, swing et big bang ! Dans ce jeu d'action à la 3e personne vous incarnez un tueur à gage de la mafia New-Yorkaise. Portant toujours des costumes dernier cri, vous savez vous faire respecter et vos ennemis vous craignent. Vous évoluerez dans un univers 3D et votre mission sera de faire respecter les intérêts moraux et financiers de la famille Salieri ! Mafia mêle ingénieusement courses poursuites et shoots à la 3e personne pour vous offrir un jeu d'action unique !





Rarement jeu de rôle n'avait autant fait parlé de lui ! Une réalisation innovante, une interface intuitive, simple mais efficace, un environnement dynamique où chacun des actes du joueur influe sur le monde qui l'entoure, un système de magie révolutionnaire, un scénario profond associé à des graphisme impressionnants qui immergent le joueur dans un monde riche et dense. Arx a tout pour devenir une référence du genre, digne en tous points de ses inspirateurs Thief et Ultima Underworld !



Les nouveaux Micromania

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
C.Ccial Carrefour - RN 13 **OUVERT**
78260 Chambourcy
Tél. 01 30 74 54 09

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS **OUVERT**
C. Ccial Carrefour - 83480 Puget-sur-Argens
Tél. 04 94 45 63 84

95 MICROMANIA OSNY **OUVERT**
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

77 MICROMANIA TORCY **OUVERT**
C. Ccial Val Maubuée - Route de Croissy
77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon **OUVERT**
Tél. 02 35 81 16 16

62 MICROMANIA ST-OMER **NOUVEAU**
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse

64 MICROMANIA PAU **NOUVEAU**
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau
Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART
C.Ccial Melun Carré Senart **NOUVEAU**
77127 Lieusaint

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE
C. Ccial Carrefour - Route de Grenoble **NOUVEAU**
06200 Nice

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois **NOUVEAU**

13 MICROMANIA AVANT CAP **NOUVEAU**
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

Découvrez **REPLAY**, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !

AVEC funradio

Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !

No One Lives Forever 2

GENRE
Action/Infiltration

ÉDITEUR
Sierra

DÉVELOPPEUR
Monolith

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Pour le deuxième opus des aventures de Cate Archer, appelé simplement No One Lives Forever 2, les gens de Monolith ont fait les choses en grand. Bien que nous n'ayons reçu qu'une version bêta démunie de son, parler d'une suite serait réducteur tant les différences observées entre le premier et le deuxième jeu sont importantes. Pour cette première petite promenade dans le monde de la guerre froide d'il y a trente-cinq ans, on a été autant gâtés que surpris.



Le moteur Jupiter permet un affichage de grande qualité. Maintenant, dans cette image, il faut savoir que les herbes et les feuillages se balançaient dans le vent !

Par Jupiter !

Première surprise : le moteur graphique et physique. On savait déjà que Monolith cherchait à se démarquer de son traditionnel Lith Tech à travers ce nouveau jeu. Pour le coup, on peut dire que c'est réussi. La qualité graphique de l'ensemble donne un sérieux coup de vieux au Lith Tech 2.5. Manifestement, Jupiter, le nouveau moteur, offre un très large domaine d'application, tant dans la gestion graphique que dans la gestion physique qu'exige le jeu. Pour s'en rendre compte, il suffit de regarder comment la végétation bouge au gré du vent, comment les éclairages sont agencés et les ombres portées sur les objets fixes ou mobiles. Le nombre d'interactions qu'il est possible d'obtenir avec les objets environnants, sans pour autant provoquer un ralentissement



Adieu la barrette à cheveux, vive le coupe-ongle. C'est grâce à lui qu'on peut forcer les serrures.

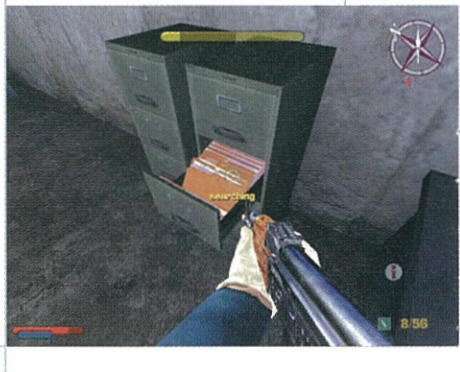


de la machine, est exceptionnel. D'ailleurs, cette première version de NOLF 2 a fonctionné d'une manière très convenable sur un PIII 650 et un PIII 800, tous deux équipés d'une simple Geforce 2 mx. Certes, il y a eu des plantages, mais ne l'oublions pas, la version que nous avons reçue était loin d'être définitive, et lesdits plantages étaient davantage dus à des défauts passagers de programmation qu'à une incapacité du moteur Jupiter. On attendra donc de voir la suite du jeu dans une version plus aboutie pour se prononcer définitivement sur sa qualité technique, mais les prestations de ce moteur 3D semblent néanmoins convaincantes.

Changement de ton

D'un jeu à l'autre, No One Lives Forever a beaucoup changé dans son gameplay. Le premier, malgré son côté jerk bien décalé, n'en était pas moins un « simple shoot ». On se promenait dans les niveaux, calibre au poing, profitant de la diversité des scénarii permettant des phases de jeu pleines de rebondissements. Ainsi, on se tapait des passages bien speed comme celui de la chute d'un avion, de l'exploration en apesanteur d'une station spatiale en perdition ou encore, de l'évacuation express d'un cargo en train de couler, suivie d'une exploration en plongée sous-marine de l'épave dudit cargo. Malgré cette diversité des niveaux, le principe fondamental restait le même : on se promenait dans différents environnements et on tirait sur tout ce qui bougeait. Seules quelques rares phases de jeu permettaient de la jouer infiltration, histoire

Chaque acte « spécial », comme la fouille de tiroir sou le crochetage de serrure, nécessite un laps de temps matérialisé par une barre jaune descendante en haut de l'écran.





Les objectifs secondaires de certaines missions consistent à limiter le nombre de morts. Aussi, on dispose d'un pistolet à seringues hypodermiques.

D'une version de Nolf à l'autre, les cadenas sont devenus plus résistants, et les chalumeaux pour les forcer, plus encombrants.



de passer inaperçu au milieu des gardes et des caméras de surveillance. Manifestement, c'est surtout ce dernier aspect qui enrichit le gameplay de No One Lives Forever 2. On s'approche beaucoup plus d'un Thief II ou même d'un System Shock 2, aussi bien en ce qui concerne le design global des niveaux et les objectifs des missions que dans les aptitudes de Cate Archer.

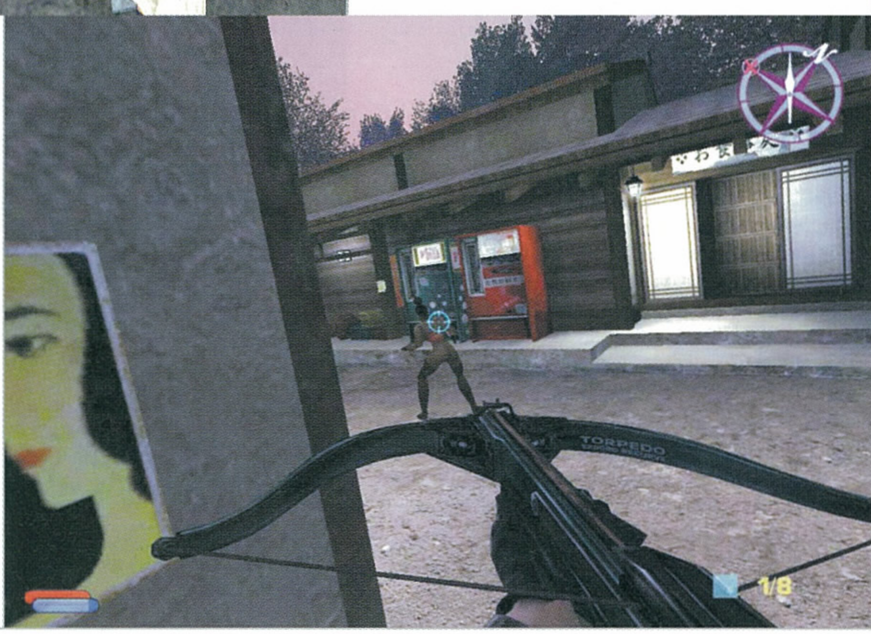
Femme fatale

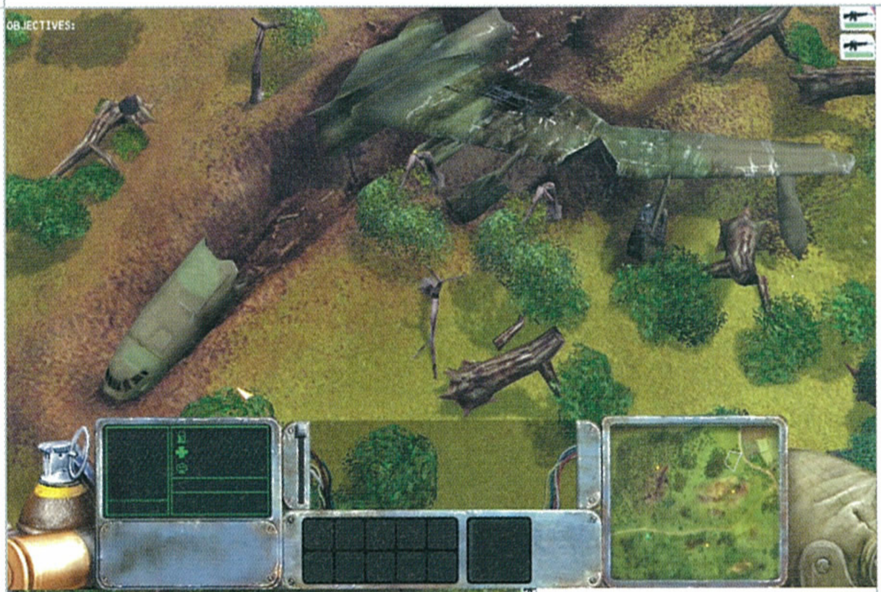
En matière de modélisation, les gens de Monolith ont encore fait des prouesses. Outre des skins de très grande qualité, les animations qu'ils ont créées pour les personnages frisent la perfection. Il y a bien longtemps qu'une telle gestuelle n'a pas été observée sur des sujets 3D temps réel. Sans exagérer, les personnages de No One Lives Forever 2, et à plus forte raison Cate Archer, sont ce qu'on fait de plus proche du genre humain. Et cette méticulosité du détail va de la finesse de la peau jusqu'aux attitudes que prennent tous les protagonistes. Un vrai plaisir !
En ce qui concerne Cate Archer, ses améliorations ne se limitent pas à sa modélisation. Évidemment, elle a droit à beaucoup plus de gadgets que précédemment. Rien qu'en matière de grenades, on en compte quatre différentes en début de jeu. Mais si un gameplay s'enrichissait uniquement grâce à l'apparition de gadgets supplémentaires, les tests ne seraient que de vulgaires inventaires. Histoire de nous donner le change en matière de gameplay, les aptitudes de la demoiselle ont été largement étoffées. Cette fois-ci, l'espionne se doit d'être discrète. Pour ce faire, elle peut dorénavant se dissimuler dans l'ombre, transporter les corps, fouiller leurs poches ou plus simplement, se pencher dans les coins pour s'assurer que la voie est libre. Le menu classique façon « shoot » a été remplacé par un menu déroulant, nous donnant accès à tout son matériel, offensif, défensif ou de bricolage. Ainsi, il faut redoubler de vigilance lorsqu'on cherche à forcer une serrure, car si un ennemi se pointe pendant l'opération, le temps de sortir une arme pour se défendre est beaucoup plus long.
Lors de la partie, on pourra désormais améliorer le personnage de Cate Archer... Non, il ne s'agit pas d'opération esthétique, chose dont ce personnage peut aisément se passer, mais plutôt de son savoir-faire en matière d'infiltration, de combat et d'espionnage. En effet, lorsqu'elle trouve des documents, ou lorsqu'elle remplit un objectif primaire ou secondaire, elle obtient des points d'expérience dont elle peut se servir pour améliorer ses compétences. Ainsi, au cours du jeu, on peut gonfler son endurance, sa précision au tir, sa discrétion ou la vitesse à laquelle on fouille les poches des cadavres.
Enfin, autour du collimateur, un réticule de perception des dégâts a été installé, afin de savoir d'où viennent les balles. Contrairement à celui de Half Life, il est construit à la manière d'un cadran de montre, ce qui nous donne trois fois plus de directions. En soi, ce n'est pas mal, mais sur la longueur, on se demande si un nombre de flèches si important donne une information efficace, c'est-à-dire rapide, de l'emplacement de ses ennemis. Pour juger du bien-fondé du bidule, on attendra donc le test.

Fini la rigoulag ?

No One Lives Forever 2 part sur une intrigue simple : Cate Archer est envoyée en terrain ennemi pour connaître les projets douteux d'une Union Soviétique très fébrile. Celle-ci est pressée d'en découdre avec le reste du monde à travers une Troisième Guerre mondiale. Évidemment, dans ce genre de conflit, il faut posséder une arme secrète garantissant une écrasante victoire. L'ennui dans l'histoire, c'est que le C.R.I.M.E., l'organisation du premier épisode qui réussissait à faire péter les gens à distance en les transformant en bombe chimique, a décidé de se venger de Cate Archer. Du coup, ces gredins très vils profitent de cette opération d'espionnage pour lui mettre de jolis bâtons dans ses très jolies roues.
En dehors du sérieux annoncé de la mission, Monolith a essayé de conserver l'humour bien décalé du premier épisode. Quelques animations rigolotes font leur apparition (comme celle du soldat qui se retire dans un coin en courant pour soulager sa vessie ou encore, celui qui défonce une porte à coups de pied, afin de sortir fumer sa clope), et les documents ultra-secrets bidons, comme des listes de commissions, sont encore très fréquents. En revanche, il semble que les dialogues débiles aient quelque peu disparu. On espère que leur absence est due au fait qu'ils n'ont pas encore été implantés dans cette version. Cela dit, No One Lives Forever 2 est beaucoup plus proche d'un Deus Ex que d'un Redneck Rampage (toute proportion gardée, hein !), même si Deus Ex ne brillait pas par son humour.

Pete Boule







Graphiquement, Platoon s'annonce mignon... On espère seulement qu'il tournera en plein écran.

Mon Dieu ! Voici un jeu qui parle du Viêt-nam, de cette folle époque pleine de défoliants qui s'est étendue entre monsieur Johnson et monsieur Nixon. Ce bon vieux temps où ça sentait bon le napalm sur la colline ; où le briquet Zippo mettait une ambiance si chaleureuse dans les villages ; où de jeunes filles en blanc se faisaient enlever par des G.I., histoire de les divertir sexuellement dans leur quotidien meurtrier ; et où l'on prenait le temps de s'occuper de magnifiques arbres millénaires, en leur larguant de l'Agent Orange dessus... On va enfin pouvoir revivre ces grands moments de bonheur simple sur nos PC. Le jeu s'appelle Platoon et se présente comme un stratégie temps réel. Le joueur est invité à diriger des sections d'hommes. Cette troupe peut compter sur quelques spécialistes,



GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Monte Cristo

DÉVELOPPEUR
Digital Reality

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002

PLATOON

comme le médecin, le mitrailleur ou encore, l'artilleur. Il est aussi possible de piloter des engins de guerre comme des tanks, ou encore de demander un soutien aérien. La version que nous avons reçue tourne en mode Fenêtre, ce qui nous interdit de nous prononcer sur la richesse potentielle des graphismes. En revanche, en matière de gameplay, Platoon bat tous les records de « non-ergonomie » (jusqu'à présent tenus par Gangster et Abomination de Hot House Creation). La gestion des caméras nous permet de constater qu'on ne peut effectivement pas voir ses hommes à travers les arbres (je rappelle que 95 % de la surface du Viêt-nam est couverte par une forêt ÉPAISSE), le mode de sélection des unités est extrêmement douteux, tout comme l'interface permettant de gérer les ordres donnés aux soldats. Et si la stupidité des hommes de troupe, qui oublient de tirer automatiquement lorsqu'ils se font canarder, peut être mise sur le compte de cette bêta-version, elle nous donne aussi une très bonne explication de la cuisante défaite des États-Unis contre le Viêt-cong. Cuisante aussi sera la note du jeu, si de sérieux changements ne sont pas envisagés d'ici la version finale.

Pete Boule

Des voyages d'agrément seront organisés dans des villages pleins d'autochtones qu'on pourra brûler (les villages, pas les autochtones...Quoique).







Les terrains auront le mérite de bien restituer les conditions de combat des batailles du Viêt-nam.

Mater plus de cinq minutes un épisode de Derrick, déjà j'ai du mal. Alors là, la preview de K. Hawk – Survival Instinct, en allemand non sous-titré, c'est une drôle d'expérience. Les jeux militaristes réalistes, y a des moments où ça me gonfle grave. Quand en plus c'est dans la langue de Goethe, avec des sergents en treillis qui vous bramentdes « schnell ! », c'est un peu « aventure à facholand »... Quoi qu'il en soit, K. Hawk – Survival Instinct, développé par Similis pour JoWooD, sera un soft d'infiltration. Comprenez par là un jeu à la Hitman ou Project IGI. Vous vous déplacez en mode Furtif dans un environnement bourré ras la gueule de gros soldats. Vous faites du bruit, vous laissez dépasser un cheveu et blam ! c'est la bastos assurée, direction l'écran des sauvegardes.



K. Hawk Survival Instinct

GENRE
Infiltration

ÉDITEUR
JoWooD

DÉVELOPPEUR
Similis

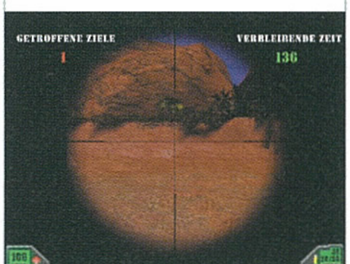
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002



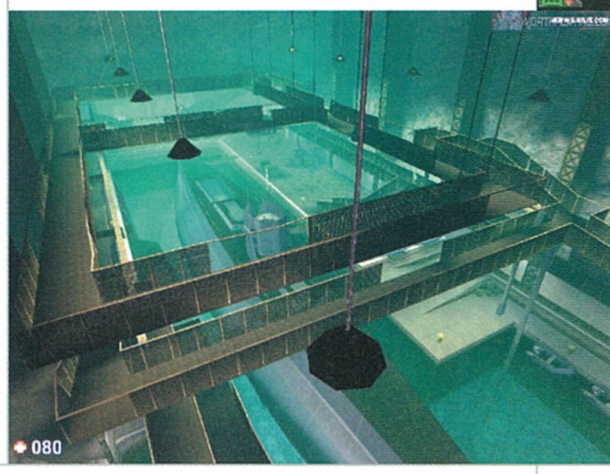
Les cônes de vision des ennemis, visibles au radar.

Dans Survival Instinct, Similis a voulu se la jouer un peu original. À défaut de diriger un musclé poilu, K.Hawk nous mettra dans la peau d'une gonzesse, le lieutenant Kitty Hawk. La pauvre chérie n'a vraiment pas de chance. Alors qu'elle pilote un hélicoptère de combat au-dessus du Pacifique, un gros missile l'envoie se crasher sur une île inconnue. Ah voui, j'oubliais de préciser, la donzelle fait partie des SEAL... on y croit à donf'. Première galère : son mec était dans l'hélico – toujours plus loin dans le scénario capilotracté – et il ne survit pas à l'atterrissage en catastrophe. Seconde mauvaise nouvelle : l'île grouille littéralement de soldats ennemis. Avant d'espérer recevoir des renforts, il faudra d'abord mettre hors-service la défense anti-aérienne locale. Hop ! c'est parti pour un scénario tout en rebondissements, avec de gros morceaux de savants fous dedans et des histoires de super soldats génétiquement fabriqués. Hmmm... Kitty démarre la partie en tongs. Pas d'armes. Sa seule protection est sa capacité à avancer accroupie, en évitant de rentrer dans le champ de vision des mercenaires du cru, tout en faisant le minimum de bruit. On nous prom et une I.A. à la hauteur. On verra bien lors du test. Au fur et à mesure que l'on progressera dans la partie, Kitty Hawk aura évidemment accès à une puissance de frappe plus évoluée. Elle pourra récupérer des flingues, des fusils à lunette et toute une panoplie de gadgets rigolos comme des gaz de combat pour éliminer l'adversaire silencieusement ou bien des mines, pour éviter de se faire prendre à revers. Ach ! on sait s'amuser dans le Pacifique. Côté réalisation, K.Hawk bénéficie d'un moteur tout en troidé. Au vu du tutorial et du premier niveau, c'est plutôt pas mal fait. Mais pas dément non plus, si on devait comparer aux dernières rolls du genre. Les commandes sont classiques et la prise en main rapide. Reste à voir si l'action sera suffisamment soutenue pour tenir en haleine le petit infiltrateur qui sommeille en chacun de nous. Euh... ça sort quand déjà Thief 3 ?

iansolo



Sniper tu es, sniper tu seras.



Une passion atavique pour les bases secrètes de sous-marins...

THE GLADIATORS

GENRE
Action/Tactique

ÉDITEUR
Arxel Tribe

DÉVELOPPEUR
Eugen Systems

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002

Contrairement à ce que son nom indique, The Gladiators n'a rien, mais alors absolument rien à voir avec le péplum qui a permis à Russel Crowe de passer du statut de bouseux australien à celui de star planétaire. D'ailleurs, saviez-vous qu'il a récemment largué Meg Ryan pour sortir avec l'ex de Kurt Cobain, Courtney Love ? Oui, c'est vraiment un bouseux australien.
The Gladiators, c'est assez rare pour être signalé, est développé par des petits Français. Et j'ajouterai même, des Français passionnés de jeux vidéo, parce que contrairement à bon nombre de développeurs, on sent que ces gars-là ont passé du temps sur les classiques (Starcraft notamment). Est-ce que cette expérience va leur suffire pour faire un grand jeu ? Après avoir passé plusieurs heures en tête à tête avec une première version jouable, je peux vous dire que ça s'annonce pas mal. The Gladiators ne sera certainement pas le jeu du siècle, mais il intéressera sûrement du monde, plus particulièrement ceux qui aiment jouer en réseau. Le jeu, entièrement en 3D, nous placera en caméra flottante au-dessus d'une gigantesque arène. On disposera d'un héros (Game Over s'il crève) et d'un nombre plus ou moins important d'unités, que ce soit des bonshommes (infanterie, bazooka...), des véhicules, des robots de combat ou des aliens volants... Le but du jeu sera de survivre dans cette arène en remplissant un certain nombre d'objectifs. Il s'agira généralement d'aller capturer une base ennemie située à l'autre bout du champ de bataille. L'originalité est que tout cela se déroulera en public, grâce à une cascade scénaristique que je n'ose même pas vous dévoiler, et qu'il faudra exciter la plèbe avec de la bidoche et des explosions pour voir apparaître certains bonus. The Gladiators se présente comme un jeu d'action/tactique mais je dirais que c'est plutôt un jeu d'action avec un petit peu de tactique, particulièrement dans les missions solos qui ne s'annoncent pas d'une subtilité extraordinaire. Il n'y aura pas de base à construire, on pourra juste produire de nouvelles unités en ramassant les crédits éparpillés sur la carte et en capturant une sorte de téléporteur. Le micro-management des soldats ne devrait pas être aussi précis que dans Ground Control. Il s'agira surtout de créer des gros paquets d'unités et de les envoyer se fracasser sur les lignes de défenses ennemies. Il y aura néanmoins quelques petites finesses tactiques, notamment dans la gestion très précise de la ligne de vue, des reliefs, dans l'utilisation des attaques spéciales du héros ou encore dans la possibilité d'exploser certains obstacles naturels pour attaquer l'ennemi là où il ne s'y attend pas. Voilà, comme je vous l'ai dit plus haut, je ne suis pas sûr que la partie solo de ce jeu passionnera les foules pendant quinze ans. En revanche, il s'annonce assez prometteur. En multijoueur, on sent d'ailleurs qu'il a été avant tout développé pour ça.

ackboo



Comme je ne sais pas quoi dire pour légender cette photo, voici quelques chiffres : il y aura 3 races, 24 unités différentes (500 simultanément), 7 environnements de jeu et 15 cartes pour les parties en réseau qui pourront réunir jusqu'à 8 joueurs. Numéro complémentaire : le 12.



La réalisation, sans être extraordinaire, s'annonce tout à fait correcte par rapport aux autres jeux de ce genre.





joystick
à voir sur le CD-Rom n°
141



Comme dans le premier jeu, il sera possible de choisir le lieu et l'heure de son match...



TENNIS MASTERS SERIES 2003

GENRE
Simu
de tennis

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microïds
Canada

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Auparavant estampillé 2002, le nouveau Tennis Master vient de gagner un an. La sortie du jeu étant prévue pour la fin de l'année, Microïds a préféré modifier son titre qui devient officiellement Tennis Masters Series 2003. Pour ceux qui ont la mémoire un peu courte, rappelons que le premier Tennis Masters Series avait fait forte impression, notamment grâce à la richesse de son moteur physique. En revanche, le jeu souffrait d'un habillage austère, et d'un certain manque de nervosité inhérent à son approche simulation. C'est pourquoi, les gens de Microïds ont cherché à rectifier le tir. L'interface semble donc à la fois plus complète et plus simple, et le joueur devrait enfin avoir l'impression de progresser dans un mode Carrière. Les mouvements des joueurs semblent plus rapides, mais cela ne devrait pas trop nuire à la crédibilité de la simulation. Il est encore trop tôt pour se prononcer sur les modélisations et les animations des joueurs, le jeu n'étant pas finalisé sur ces points (qualité des textures, réglage de certains mouvements). De même, la commande au pad n'était pas encore implémentée sur cette version.
Pour le reste, les bots ne sont plus exempts de doubles fautes, et le niveau s'adaptera bien mieux à celui du joueur. Pour tout vous dire, le plus gros changement concernera la délicate phase du service : un indicateur vous permettra de réussir bien plus facilement votre coup. Le principe est simple : plus vous taperez fort, moins vous aurez droit à l'erreur en termes de précision (ce qui est relativement important pour que le service ne soit pas « faute »). Reste à savoir si Microïds saura faire comme la petite balle jaune : bien rebondir sur cette nouvelle version. Ouaite hende si, comme on dit.

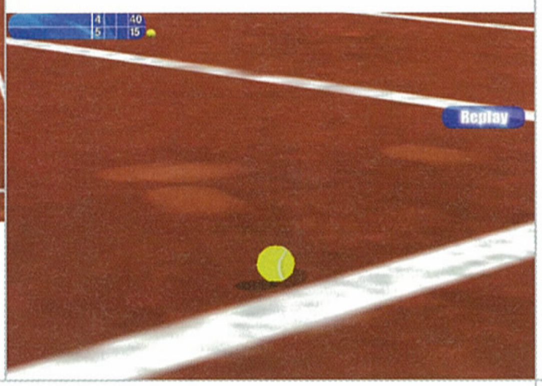
Pete Boule



Le moteur permet de se prendre des gamelles.



L'interface du service a complètement été revue et corrigée. Cela entraine, notamment, plus de fautes directes.



Lorsqu'un point est discutable, un ralenti nous démontre que la décision de l'arbitre est indiscutable. On ne triche pas avec une machine !

ROBIN DES BOIS



Le moteur offre la possibilité de zoomer considérablement.

Wanadoo nous ressort un Robin des Bois vêtu de son collant très sexe pour nous en faire un jeu bien sympathique. Pas de surprises, ce jeu est dans la droite lignée du précédent titre de Spellbound, Desperados.

On le sait, l'habit ne fait pas le moine, et rien n'empêche, lorsqu'on porte un accoutrement ridicule, de défendre la veuve et l'orphelin à grands coups de fléchouilles dans le bide. De là à dire que Robin des Bois fut le premier super héros de l'histoire de la littérature, il n'y a qu'un pas qu'on pourrait franchir aisément. Mais au lieu de développer une thèse sur le mythe du super héros et du surhomme, on va se contenter de regarder de près la dernière création des studios Spellbound, ceux-là mêmes qui ont développé Desperados. Leur nouveau jeu s'appelle donc Robin des Bois, et non, n'insistez pas, ça ne sera pas un simulateur d'improvisation théâtrale à vocation comique.

GENRE
Stratégie/Tactique

ÉDITEUR
Spellbound Entertainment

DÉVELOPPEUR
Wanadoo Edition

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002



On peut acheter aux mendiants une carte dévoilant les mouvements des troupes du Prince Jean.

Robin aura la capacité de grimper sur les toits.



Vengeur Masqué...

« Il vole aux riches pour donner aux pauvres, pour voler aux pauvres, pour garder pour lui... » Non, je rigole ! L'adaptation vidéo-ludique des aventures de notre homme en vert ne sera en rien l'application accablante d'une chanson de Ludwig Von '88 (qui mérite le détour, pour peu qu'on ait l'esprit cynique et un taux d'alcool dans le sang qui force le respect). Robin des Bois reprend la trame du héros légendaire qui sévit dans la forêt de Sherwood à la fin du XII[e] siècle. Bon, pour les ignares, tout se passe très classiquement dans le royaume d'Angleterre. Le roi Richard est retenu en otage par les Sarrasins, trop contents de pouvoir se faire de la thune facile. Son frère, le Prince Jean, en profite pour exercer le pouvoir de la manière la plus abominable possible, en affamant et en spoliant la population. Pendant ce temps, Robin des Bois vole aux riches pour donner aux pauvres et, accessoirement, met de l'argent de côté pour payer la rançon qui libérera le roi Richard. La routine quoi !

On doit donc jouer le rôle du sauveur au slip de mousse qui, à la tête d'une fine équipe de bras cassés comme Petit Jean, va défendre le roi, la veuve et l'orphelin.





Les cônes de surveillance sont bien présents et sont affectés par la 3D du terrain.





Contrairement à Desperados, les intérieurs à explorer seront plus vastes et plus nombreux.



Mieux vaut éviter les combats. La manière la plus efficace de se débarrasser des gardes est de les assommer.

Kolossale finesse !

Robin des Bois reprendra toutes les bonnes recettes qui ont été développées dans Desperados. Les mêmes qui ont fait le succès du premier Commandos. Ainsi, le joueur découvrira les aventures du Robin à travers une dizaine de tableaux. Toutes les actions prennent place dans des régions voisines de la forêt de Sherwood et tout le gameplay s'articule sur la capacité du joueur à passer inaperçu devant les troupes du Shérif de Nottingham et du prince Jean. Le jeu offre la possibilité de gérer cinq personnages différents, tous ayant des compétences spéciales leur permettant d'organiser les casses nécessaires à l'accumulation de la rançon. Évidemment, il faudra aussi jouer les redresseurs de torts en libérant des prisonniers qui viendront gonfler les rangs de la bande robinesque. Contrairement à Desperados, il ne faut pas compter sur l'arme à feu pour se sortir d'un mauvais pas. Ici, les flèches sont comptées et les archers au service de Robin davantage encore.





De plus, les plans à la ninja du genre « je disparais dans l'ombre, ha ha ha ! », ne sont plus d'actualité. Il faut savoir ruser, et dans la mesure où il y a un très grand nombre de soldats en présence, il faut se la jouer finaud. Les personnages disposeront de toute une panoplie d'attitudes permettant de déjouer la vigilance des gardes, ou encore de les neutraliser autant que faire se peut. Ainsi, on pourra attirer des gardes dans un coin en sifflant un bon coup, balancer une bourse d'or au milieu des hommes de troupe pour qu'ils sautent goulûment dessus, ou encore immobiliser quelques soldats en balançant un filet sur leur tête. Tout cela semble peut-être artisanal mais répond bien à un certain background très éloigné de celui de Desperados.

Même moteur joue encore

De ce qu'on a pu en voir, la technologie employée dans Robin des Bois est très similaire à celle de Desperados. Les performances du moteur sont les mêmes, la résolution de l'ensemble pouvant monter jusqu'à 1024x768. Les personnages disposent toujours de beaucoup d'animations. Les cônes de surveillance sont également présents et prennent toujours en compte la 3D du terrain. Graphiquement, ça reste donc très similaire. Là où ça risque de changer, c'est sur le plan de l'I.A. Elle est plus sollicitée, puisqu'un plus grand nombre de personnages est affiché à l'écran. Enfin, il semble qu'une phase de « gestion » soit prévue : le joueur dispose d'un camp de base dans lequel il peut soigner ses hommes, obtenir des ressources supplémentaires et monter quelques coups. Il n'est donc pas interdit de penser que ce camp de base représente à lui tout seul plusieurs scénarii possibles. Reste à savoir comment tout ça se goupille concrètement, mais pour cela, on attendra le test.

Pete Boule

On pourra s'occuper du camp de base de Robin. On passe alors à une phase de gestion durant laquelle on peut s'approvisionner, ou encore s'entraîner au combat.



IRON STORM

Iron Storm, ça veut dire tempête de fer. Imaginez un peu comme ça doit faire mal, une tempête avec des morceaux de fer qui tombent du ciel. Celui qui n'a pas un parapluie en béton ou un manteau avec des doublures en ciment, il doit être bien embêté. Déjà qu'à la dernière tempête de grêle, ma Fiat Punto a été toute cabossée, alors imaginez un peu si les grêlons avaient été en fer. Bon, il est temps de finir ce chapeau catastrophique.

Iron Storm, à ne surtout pas confondre avec le studio de développement Ion Storm (ceux qui ont conçu Deus Ex et Daikatachiasse), s'impose tout de suite par l'originalité de son scénario. Pour une fois, il est un peu plus épais que la soupe réglementaire que l'on m'a servie pendant mes trois jours à la Caserne de Blois (je ne vise personne, même pas le cuisinier qui mériterait d'être muté sur les îles Kerguelen). On nous refait le coup de l'uchronie, c'est-à-dire que les scénaristes ont remanié le passé en se demandant ce qui serait arrivé si la guerre de 14-18 ne s'était justement pas finie en 1918, mais qu'elle faisait toujours rage en Europe en 1964. Lorsque Iron Storm commence, le monde est divisé en deux blocs qui se livrent un combat sans merci en Allemagne. D'un côté, les gentils Occidentaux, de l'autre, les vilains sbires d'une sorte de Gengis Khan moderne, un certain baron Ugenberg qui cherche à établir un gigantesque empire s'étendant de la mer de Chine à l'Atlantique. Au milieu de tout ça, on se retrouve dans les bottes du Second Lieutenant Anderson chargé d'une mission spéciale par son commandement : détruire une arme ultime mise au point par le camp d'en face et qui pourrait changer le cours de la guerre. Hop, c'est parti pour un nouveau jeu de shoot.

GENRE
Shoot

ÉDITEUR
Wanadoo Édition

DÉVELOPPEUR
4X Studios

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002



Les personnages seront un peu taillés à la serpe, mais leurs animations seront en revanche excellentes, fluides et réalistes.



Paysage bucolique : l'Europe en 1964 après un demi-siècle de guerre. Notez que les nuages sont quand même jolis.

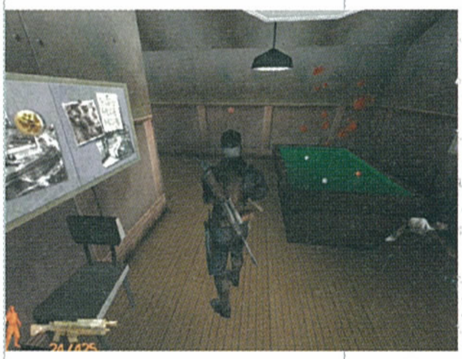




joystick à voir sur le CD-Rom n° 141

Gaz moutarde et haute technologie

Puisque le monde est toujours en guerre depuis 1914, l'ambiance du jeu rappellera fortement cette époque avec, tartinés par-dessus, quelques éléments de modernité qui donneront une touche particulière au jeu. Par exemple, les niveaux se dérouleront dans des tranchées bien crados à la Verdun, mais on trouvera çà et là des espèces de Minitel permettant d'obtenir les dernières infos du front.
Dans le même genre, pendant qu'on se battra à coups de gaz moutarde au sol, des hélicos russes ressemblant à des Hokum tourneront



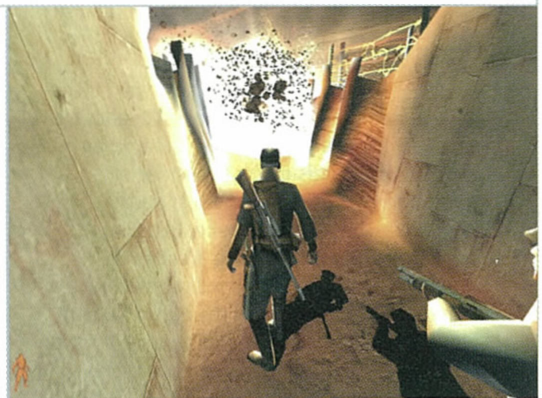
Le jeu pourra se jouer indifféremment à la première ou à la troisième personne. Pour tirer correctement, la première personne sera quand même plus pratique car le viseur sera plus gros.



au-dessus du champ de bataille en balançant quelques roquettes au passage. Enfin bref, pour une fois, il y aura une vraie recherche au niveau de l'atmosphère du jeu, on aura droit à des décors et des ambiances un peu plus originaux que la sempiternelle base militaire russe des années 90 qu'on nous refourgue dans les trois quarts des jeux de shoot ces temps-ci...

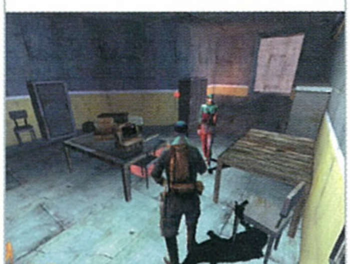
20-25 mpm

Parlons de choses sérieuses maintenant, parlons gameplay, ouaip. Iron Storm ne s'annonce pas vraiment comme le jeu de shoot le plus innovant de tous les temps. L'arsenal, tout d'abord, sera tout ce qu'il y a de plus classique avec fusil à pompe, flingue à silencieux, fusil de snipe, mitrailleuse, différents types de grenades... La progression se fera aussi de manière très traditionnelle : ce sera un peu moins linéaire qu'un Medal of Honor par exemple, mais ça restera très dirigiste comme tout bon FPS. L'action sera omniprésente, comptez environ 20-25 mpm (« mort par minute », une unité de mesure bien pratique pour parler de l'intensité d'un shooter), il n'y aura pas de puzzle pour ralentir le rythme, juste quelques passages un peu



De temps en temps, quelques événements scriptés viendront surprendre le joueur. La mise en scène ne vaut pas Medal of Honor, mais on sent qu'il y a quand même eu des efforts.

infiltration dans lesquels on pourra buter silencieusement des soldats. Il y aura aussi des batailles plus ou moins scriptées dans lesquelles on se battra avec des collègues, par exemple lorsque les soldats sortiront des tranchées et qu'on pourra les couvrir en snippant les têtes ennemies qui dépassent. Mais 95 % du temps, ça sera quand même du bon gros shoot à l'ancienne, et vu le niveau de difficulté de la version bêta sur laquelle nous avons joué (en mode Normal, je me suis fait humilier tous les 10 m), le syndrome F6-F9 devrait faire son apparition. Vous savez, c'est lorsqu'on progresse en faisant une sauvegarde rapide (F6) toutes les quatre secondes et un loading (F9) toutes les huit secondes.



L'ambiance de certains niveaux ne sera pas très guillerette, on progressera au milieu des cadavres dans la bouillasse sous les balles ennemies.



Le jeu sera divisé en six campagnes : la ligne de front occidentale, la ligne de front russo-mongole, la ville allemande de Wolfenburg, un complexe scientifique plein d'humanoïdes radioactifs, un train blindé et enfin le Reichstag à Berlin qui, du coup, n'a pas eu l'occasion de partir en fumée.

Du plutôt bon

Concernant la partie technique, j'avoue avoir été assez impressionné par Iron Storm. Je ne m'attendais pas à une réalisation extraordinaire, et pourtant, certains passages sont assez bluffants. D'abord, les décors n'ont pas le côté carré qu'on retrouve sur beaucoup de jeux. Tout est « déglingué », de traviole, ce n'est jamais bien propre et bien droit. Pourtant, le nombre de polygones affiché n'a rien d'ahurissant, les arrondis du relief restent parfois un peu anguleux, mais il y a un je-ne-sais-quoi de très réussi et d'original dans le design des niveaux. Le moteur 3D propriétaire est un peu à la peine sur des petites machines (un 700 MHz, 128 Mo de RAM et une GeForce 2 font ramer le jeu même en 800x600), mais il se comporte très bien sur les configs récentes. Il affiche des textures réussies et variées (même les tranchées n'ont pas un look répétitif), plusieurs effets météo genre pluie-neige-brouillard et le champ de vision porte loin, assez loin en tout cas pour snipper un gars à plus d'une centaine de mètres. Voilà donc un bon jeu de shoot de plus à mettre dans vos cahiers de textes. Même si Iron Storm n'aura probablement pas le brio de Medal of Honor ou No One Lives Forever, les références du genre, il devrait être du niveau d'un Red Faction ou d'un Elite Force, dans une ambiance bien sûr très différente.

ackboo





HAEGEMONIA

« Attention, Commandant, un vaisseau martien vient d'apparaître sur nos radars ». Oh purée, juste au moment où j'allais ouvrir le dernier Paris Match. Bon bah voilà, j'y suis dans Haegemonia, puisque nous avons reçu une nouvelle version jouable (mais blindée de bugs) de ce titre hongrois. L'occasion de vous en reparler une dernière fois avant, on l'espère, le test qui devrait normalement se faire le mois prochain. Mon collègue Iansolo vous a déjà raconté sur cinq pages le mois dernier tout le bien qu'il pensait de ce jeu, pas la peine donc d'en tartiner encore douze pages. Je crois que vous avez bien compris que nous plaçons beaucoup d'espoir dans ce titre. Faut dire que depuis Homeworld, on n'a pas vraiment eu l'occasion de jouer à un bon space-opera stratégique. Et comme Homeworld 2 ne devrait pas sortir avant, fouyouyou, au moins une bonne année, ça serait sympa d'avoir un jeu avec lequel patienter.



GENRE
STR spatial

ÉDITEUR
Wanadoo Edition

DÉVELOPPEUR
Digital Illusions Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2002



Une carte générale permettra de...

Notez la présence d'une...

Homeworld 1.8 ?

On pourrait le voir comme un simple clone d'Homeworld, mais Haegemonia s'annonce en fait bien plus riche que ça. Évidemment, la majorité du jeu sera basée sur les combats spatiaux, et la ressemblance avec Relic est évidente. L'interface ne sera pas strictement la même, mais elle devrait être au moins aussi tordue. On retrouvera les effets graphiques traditionnels de tout bon STR dans l'espace, comme les traînées des réacteurs ou les explosions ultra-détaillées. Mais Haegemonia devrait aussi comporter une grosse partie de gestion dans laquelle il faudra exploiter les planètes et les astéroïdes qui dérivent. Il y aura un énorme arbre technologique à grimper comme un singe pour avoir accès aux vaisseaux les plus balèzes, genre stations spatiales ou croiseurs gigantesques. J'avoue qu'il est encore un peu tôt pour savoir si tout cet aspect gestion sera réellement important, ou s'il ne s'agira finalement que d'un élément de gameplay très accessoire. Il faudra attendre le test pour avoir une réponse (ndlr : mon Dieu, combien de fois les testeurs de jeu ont-ils écrit cette phrase...). Si tout le monde est d'accord pour dire que la réalisation devrait exploser celle d'Homeworld, reste donc à savoir si Haegemonia proposera quelque chose de vraiment innovant. De ce que nous en avons vu, les joutes spatiales s'annoncent bien classiques, mais nous n'avons fait qu'effleurer les premières missions de la campagne solo. Wait and see....

ackboo



Les planètes ne seront pas à l'échelle, mais...

joystick à voir sur le CD-Rom n° 141

Le jeu n'étant pas encore en version finale, nous ne pouvons pas...






JEU COMPLET



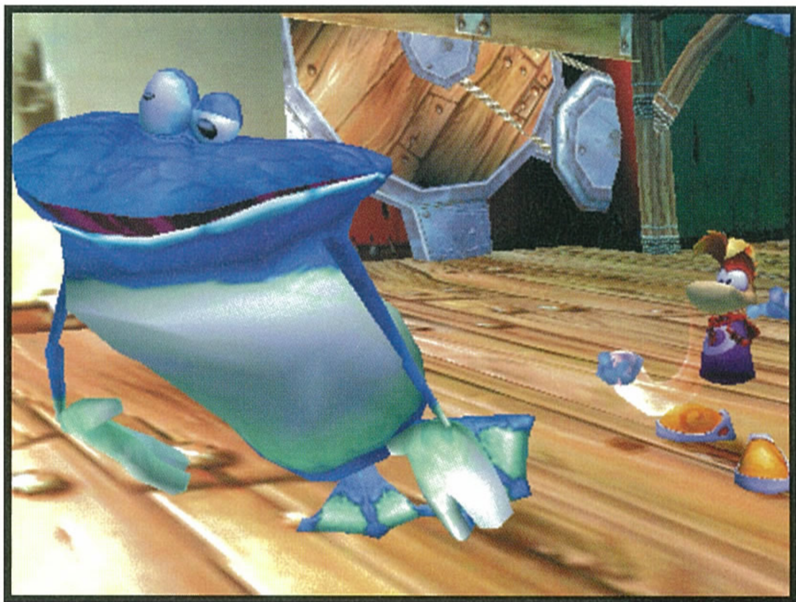
Rayman 3

C'est l'exception, le seul jeu français à concurrencer les Japonais sur leur propre terrain : les jeux de plate-forme. Trois ans, 17 Sonic et 192 Mario plus tard… voici Rayman 3.

par monsieur pomme de terre

Tandis qu'en face de moi, Tbf, très sérieux, s'applique à sniper des Russes à Flashpoint, je suis dans un tout autre monde : un pad à la main, je découvre Rayman 3. Du coin de l'œil, il me surveille en sourcillant. D'autant que, ultime trahison au PC, j'utilise ce gadget génial qui permet d'adapter une manette PlayStation sur le port USB. Je lui rends son regard en essayant de sourciller aussi bien que lui (il est super-fort en sourcillage). Ça marche. Un partout. Et sur cet ex æquo, il s'en retourne en sourcillant à sa boucherie, et moi à mon cartoon acidulé.

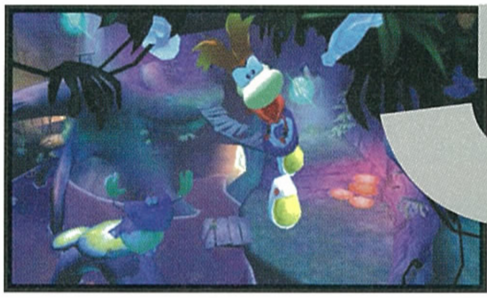
La première sensation en jouant à Rayman 3, c'est la liberté. L'univers est beaucoup plus ouvert, plus aéré, la portée visuelle bien plus grande que dans le précédent volet. On sent que la machine qui a défini le plafond technique n'est plus la vieille PlayStation, mais bien la PS2. On peut straffer, faire des roulades, courir et voler dans des niveaux très vastes. Si Rayman reste Rayman, avec sa tronche de premier de la classe bouffeur de Nesquik, l'univers qui l'entoure a beaucoup évolué. Les pastels un peu écœurants ont fait place à un monde plus noir, fantastique, parfois presque gothique. Ça rappelle des jeux comme Evil Twin ou Alice. Globox, les Lums et les P'tits Êtres sont toujours là, mais le ton est passé du féerique puéril à un fantastique bizarre et loufoque. La seconde surprise, ce sont les combats : elle est loin l'époque où l'on sautait sur la tête d'ennemis qui allaient et venaient mécaniquement. Les créatures que l'on rencontre s'organisent, me poursuivent, se retirent pour revenir en masse, et utilisent comme moi les objets de l'environnement… par moments, on se croirait presque dans un FPS.

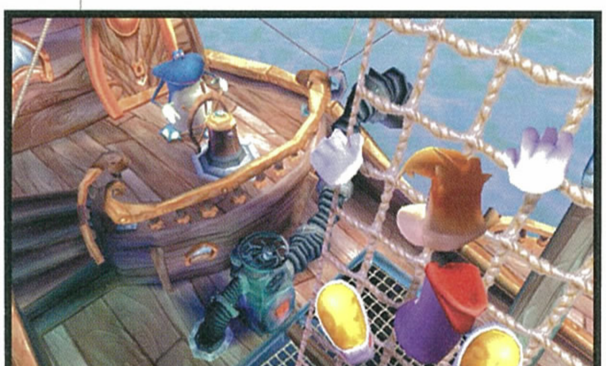


Tiens, Globox complètement bourré… Jusqu'à présent, il m'était antipathique et soudain, je me sens comme des affinités avec lui.



Vous ne rencontrerez pas que des amis. Ici, Roger, dit "Roger le mec aux moufles". Oui, bon…





Rayman 3… avec Half Life pour modèle

Je comprends mieux ce que le chef de projet voulait dire quand il m'expliquait qu'Half Life avait servi de modèle pour leur game design. Comme dans Half Life, les cinématiques commencent là où le jeu s'arrête, dans sa continuité, et avec le moteur du jeu. Elles se finissent de la même manière, en me rendant la main dans la continuité de la cinématique. Comme dans Half Life, quand ils ne me voient pas, les monstres ne sont pas statiques ; ils vaquent à leurs occupations. Quand ils me repèrent, leurs comportements agressifs sont variés et surprenants. Fin de la démo. Avec ses 47 niveaux et un joli paquet de trouvailles, Rayman 3 sera-t-il à la hauteur des très hauts standards de qualité imposés par les Japonais ? Tout porte à le croire, si ses développeurs arrivent à le finir aussi bien qu'ils l'ont commencé… réponse en février.



Joystick – Comment a été lancé Rayman 3 ?
Ahmed – C'était en octobre 99. Quelques mois après la fin de Rayman 2, on a reconstitué le team avec les éléments-clés du développement précédent. On avait donc une équipe qui se connaissait, une licence solidement installée, un moteur clés en main qui nous permettait de directement prototyper les idées qu'on pouvait avoir. Et, cerise sur le gâteau, on travaillait directement pour l'éditeur du jeu… Bref, il n'y avait plus qu'à s'y mettre.

Par quoi on commence quand on développe le troisième volet d'une licence pareille ?
Il a d'abord fallu isoler tout ce qui fait la marque de fabrique de Rayman, tout ce qui fonctionnait dans les deux premiers volets, de manière à ne pas trahir l'esprit du jeu : la qualité du graphisme et des animations, l'univers magique et cartoon, et les différents types de gameplay : plateforme/action avec, à certains moments-clés des gameplays spéciaux. Et puis on héritait du personnage principal : Rayman.

Il m'a toujours tapé sur les nerfs celui-là. On dirait qu'il sort d'une pub Nesquik.
Nous aussi on trouvait qu'il avait un côté boy-scout désagréable. On a essayé de gommer cet aspect. Mais en même temps, c'est un personnage marquant, dont les gens se sont souvenus.

Quelques **questions** à Ahmed Boukhelifa chef de projet sur **Rayman 3**



Montreuil, un troquet pourri coincé entre un vendeur de kebabs et une boutique « Tout à 10 balles ». Mine de rien, je suis assis en face du chef de projet de Rayman 3. Alors que s'écroulent des pans entiers du jeu vidéo hexagonal, son équipe finalise avec sérénité l'un des plus gros titres français depuis des lustres.

Probablement à cause d'un truc tout bête, c'est qu'il n'a ni bras ni jambes…
Sûrement, et cette idée est née d'une contrainte technique : Michel Ancel, le créateur de Rayman, voulait faire les plus belles animations possibles sur Playstation 1. Mais l'animation était un domaine qu'il découvrait à peine. Alors il a décidé de se simplifier le travail en éliminant l'un des éléments les plus complexes à animer : les membres. Non seulement ça a marché, mais en plus, ça a donné toute sa personnalité à Rayman. C'est là qu'on voit comment, dans un jeu vidéo, la création se nourrit des contraintes techniques.

Qu'est-ce que vous avez décidé d'apporter à la série ?
L'immersion maximale du joueur. Pour qu'il ne soit pas juste dans une succession de tableaux avec du gameplay, mais dans un monde vivant. L'exemple fondateur, le modèle que nous avons suivi, c'est Half Life. On a appliqué à Rayman ce que l'équipe de Valve appelle la « Suspension of Disbelief ». Littéralement : la « suspension de l'incrédulité ».

Qu'est-ce que ça signifie ?
Pour que le joueur rentre vraiment dans le jeu, il faut que l'univers dans lequel il évolue soit crédible. Il voit un arbre, il tourne autour, ça reste un arbre sous tous les angles. L'environnement et les personnages doivent former une écologie. Il faut donner l'illusion au joueur que, même quand il ne les voit pas, tous ces êtres continuent à exister. Les créatures jouées par l'ordinateur vivent leur vie, elles ont un but, elles ne sont pas simplement un ingrédient du gameplay.

Et ça donne quoi, appliqué à Rayman 3 ?
Par exemple, tu entres dans un campement. T'as un mec qui est en train de patrouiller en jonglant avec des fioles. Quand il te voit entrer, il se sauve et tu l'entends appeler des renforts. Des éclaireurs t'interceptent et essayent de te faire la peau. Les renforts arrivent, te prennent à revers

et t'empêchent comme ils peuvent d'avancer pour protéger des snipers qui s'organisent et se mettent à te dégommer à distance. Quand tu en as fini avec eux, plus loin, tu retombes sur le mec avec ses fioles. Il a pris une position élevée et, de là haut, il te balance ses fioles remplies d'explosif : le jeu n'est plus une tranche napolitaine d'action puis d'histoire puis d'action, etc… non, c'est l'action qui raconte l'histoire.



COMMENT ÉCRIT-ON UN GAME DESIGN DE CE GENRE ?
C'est un ping-pong permanent entre les contraintes techniques et graphiques, les contraintes du game design et celles des animations. Par exemple, l'idée d'un personnage peut venir d'une contrainte de gameplay : on a besoin d'apprendre au joueur à utiliser un pouvoir d'accumulation d'énergie. Alors on invente un ennemi qui ne sera touché que de cette manière. Ensuite ça va aller chez le graphiste qui va dire : « O.K., on va lui trouver une gueule. » Mais ça peut aller dans l'autre sens. Le graphiste arrive, il a trouvé un nouveau style de perso et demande : « Vous ne pourriez pas trouver une idée de gameplay marrante avec ce machin-là ? » Et ce qui est intéressant, c'est qu'il va y avoir des dizaines d'allers et retours entre toutes ces compétences. Une idée de gameplay peut aussi apparaître par accident ; par exemple un graphiste devait faire la maquette d'un level où Rayman conduisait une voiture. Il n'avait pas le temps de modéliser le véhicule, alors il a chopé un élément graphique qu'on avait déjà, en l'occurrence une chaussure de Rayman qu'il a agrandie. (IMAGE 1) Ça a fait marrer l'équipe de voir Rayman conduire une chaussure géante, et un game designer a proposé : « Et si Rayman avait chopé un genre de virus qui l'a fait rétrécir ? ».



IMAGE 2 : Apparue en plein milieu du développement technique, une trouvaille a permis d'afficher à l'infini un objet jusqu'alors très lourd à utiliser.

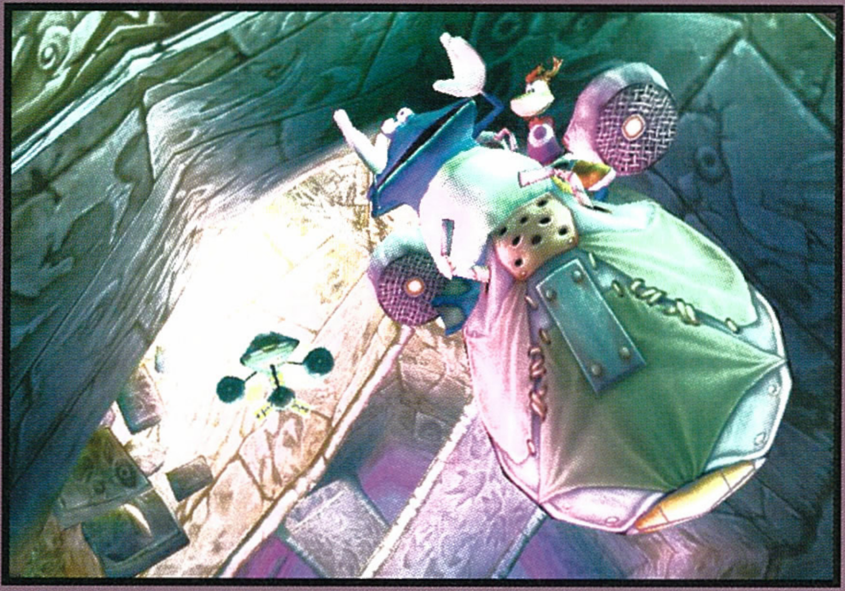




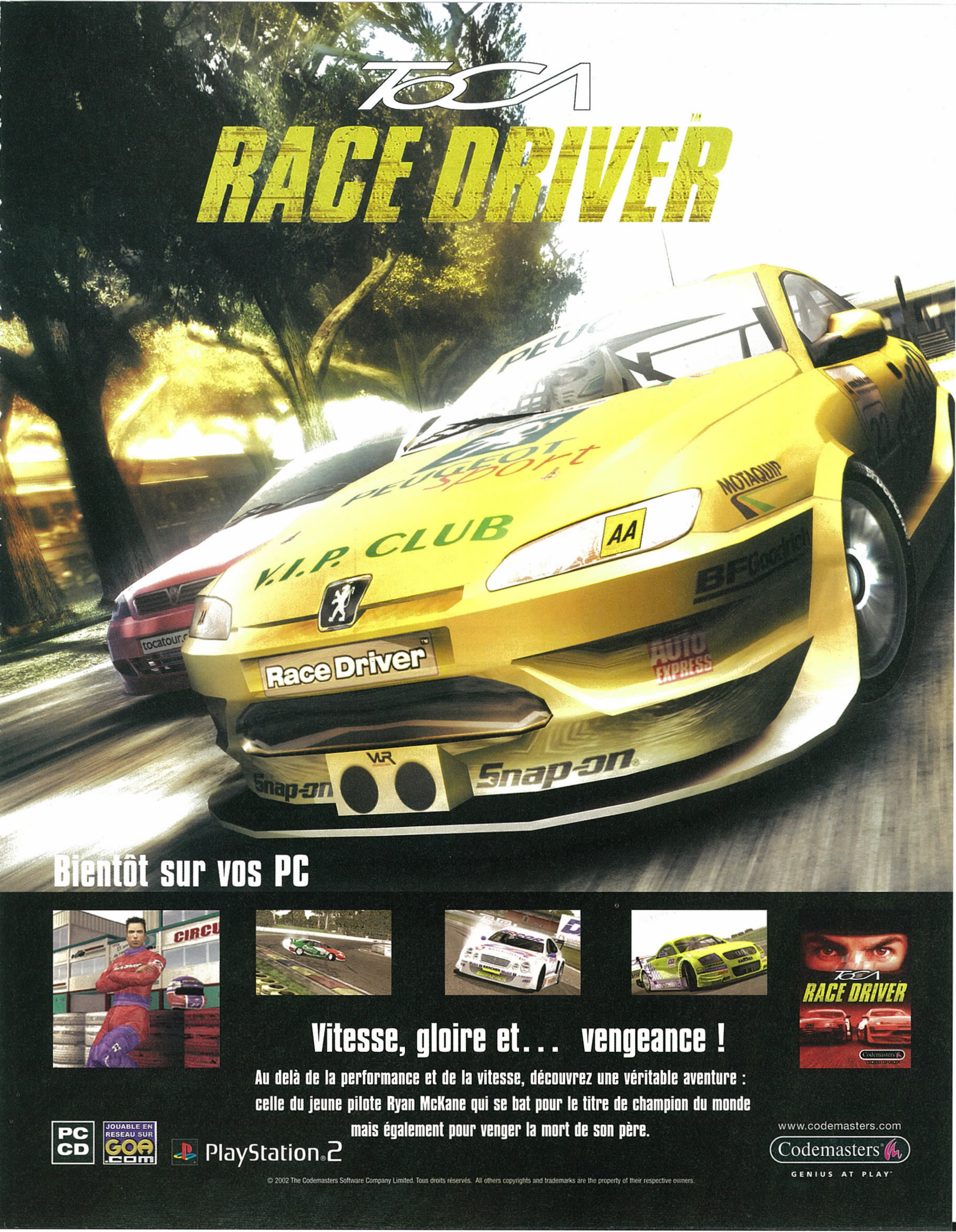


IMAGE 1 : Une idée de gameplay peut surgir par accident : un graphiste qui n'avait pas le temps de modéliser un véhicule avait mis, en attendant, Rayman aux commandes d'une de ses chaussures agrandies.

À partir de là, on a inventé tout un système de bonus piégés aux effets négatifs. Une idée de level peut aussi venir d'un progrès technique : il y avait un objet qu'on aimait bien, c'était un ballon sur lequel Rayman pouvait rebondir, et on avait appris à ses ennemis à le poursuivre en rebondissant eux aussi dessus. Le résultat était très marrant et surprenant pour le joueur, mais cet objet « ballon » était très lourd à afficher. En plein milieu du développement, on a trouvé un moyen technique d'en afficher une infinité. Un truc qu'on n'imaginait pas du tout possible au départ. Alors on a créé tout un niveau sur ce principe : une course poursuite en rebondissant de ballon en ballon (IMAGE 2).

C'EST PAS L'ANARCHIE VOTRE MÉTHODE DE TRAVAIL ?
Ça peut le devenir avec une équipe de cinquante personnes, et c'est justement ce qu'il faut éviter. C'est pour ça que nous avons une forte proportion de « Lead ». Ils sont chacun responsables d'un petit groupe de compétence.
On fonctionne beaucoup par binômes aussi ; game designer/graphiste, scripteur/animateur, etc…
Ainsi formés, ces groupes sont capables de s'auto-émuler, et de s'auto-censurer. Parce que le plus dur n'est pas d'avoir des idées, mais de savoir s'arrêter quand on tient quelque chose de bien.

C'EST ÉTONNANT QU'UN JEU COMME RAYMAN 3 NE SORTE PAS POUR NOËL…
C'est encore un des luxes qu'on peut se payer quand on travaille en interne chez Ubi. On aurait pu tout précipiter pour sortir à Noël, mais ils savaient qu'avec deux mois de travail de plus, la différence de qualité au final serait très importante… Alors on nous laisse fignoler tranquillement. Si tout se passe bien, notre jeu sortira en mars, aussi beau qu'on le voulait. □□□


TOCA
RACE DRIVER
Race Driver
Bientôt sur vos PC
Vitesse, gloire et... vengeance !
Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.
PC CD
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
PlayStation 2
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

TOP RÉDAC'

ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Vous trouverez de plus amples informations sur ce qui a motivé notre choix en page 34 du magazine. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.

TOUT PUBLIC — Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

Jeu majeur et indispensable

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Démo ou patch présents sur le CD-Rom



ACTION

Aliens Vs Predator 2 — *Novembre 2001* • Monolith

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000* • Angel Studios



STRATÉGIE

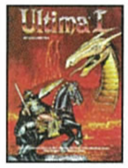
Age of Kings — *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Conflict Zone — *Mai 2001* • MASA

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard



JEUX DE RÔLE

Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

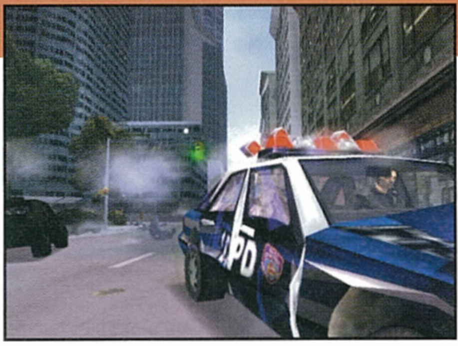
Fallout 2 — *Décembre 1998* • Interplay

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

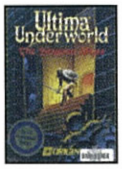
Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



Par iansolo



ACTION AVENTURE



Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

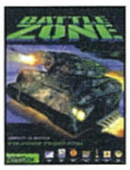
GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

The Nomad Soul — *Décembre 1999* • Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000* • Looking Glass

ACTION TACTIQUE



Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

AVENTURE

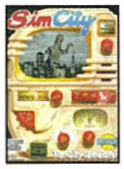


Discworld Noir — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

GESTION



Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software

SIMULATION



B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

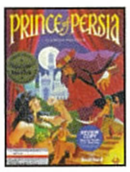
F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone

PLATES-FORMES



Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft



ARCADE RÉFLEXION



Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

SPORT



Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 3 — *Novembre 2000* • Neversoft

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

RÉSEAU



Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call : Dark Majesty — *Octobre 2001* • Turbine

Battle Field 1942 — *Septembre 2002* • Electronic Arts

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

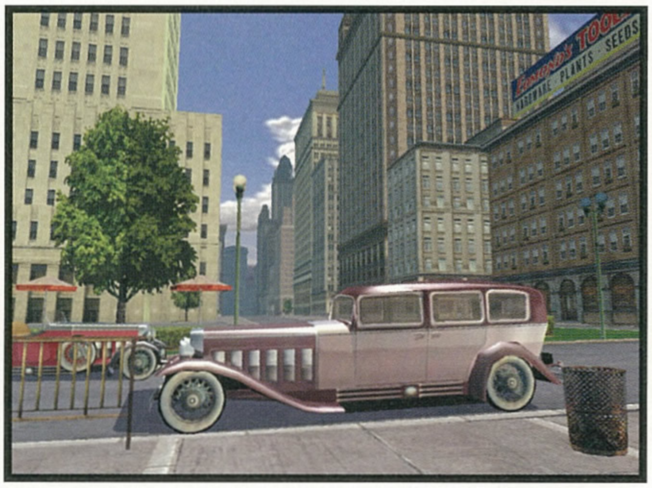
LES JEUX QU'ON ATTEND

Jeu	Genre/Éditeur
Deus Ex 2 *Ion Storm*	Action-Aventure/Eidos
Doom III *Id Software*	Shoot/Activision
Freelancer *Digital Anvil*	Simulation spatiale Microsoft
No One Lives Forever 2 *Monolith*	Shoot/Sierra
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne/Verant
Toca Race Driver *Codemasters*	Simulation/Codemasters

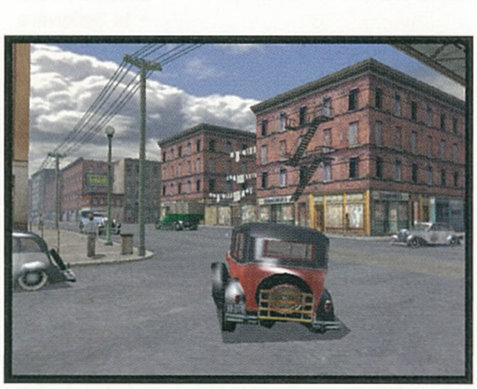
MAFIA

A C T I O N

Le voilà enfin, ce fameux Mafia, alias Mafia : The City of Lost Heaven pour le titre en version longue. Depuis le temps qu'on vous en parle, vous devez savoir à peu près de quoi ça va causer. Nous voilà donc dans les mocassins vernis de Tommy, un chauffeur de taxi des années 30 qui après avoir secouru deux mafieux pris en embuscade par les coquins d'un clan rival, se voit introduit dans le gang Saliéri. Cette famille règne sur Little Italy, un quartier populaire d'une grande ville américaine entièrement modélisée, avec son Chinatown, ses districts bourgeois, ses tramways... Vous vous souvenez de Grand Theft Auto III ? Bah voilà, c'est un peu le même trip, mais avec une ambiance années 30 et un environnement plus réaliste (en tout cas moins « cartoon » que dans le jeu de DMA). Il y a des milliers de voitures



Après quelques longs mois de black-out total, durant lesquels les développeurs couvaient jalousement leur jeu, les Tchèques d'Illusion Softworks se décident enfin à nous sortir Mafia, l'un des titres les plus attendus de cette année. Sur les photos d'écran, ça avait l'air magnifique, mais le soft est-il vraiment à la hauteur de ce que nous attendions ? La réponse en cinq pages.



Les quartiers de la ville sont vraiment variés. Il y a par exemple une nette différence entre Little Italy, pauvre et populaire, et les zones plus bourgeoises du sud de la ville.

PUBLIC AVERTI — STOP — SURARMEMENT

CONFIG MINI **PIII 500, 64 MO DE RAM, CARTE 3D 16 MO** ÉDITEUR **GOD GAMES/TAKE TWO INTERACTIVE** DÉVELOPPEUR **ILLUSION SOFTWORKS RÉPUBLIQUE TCHÈQUE** TEXTE ET VOIX **EN V.O.**

qui circulent, des piétons, des flics en patrouille... Dès le début, l'ensemble de la cité est ouvert au joueur et sa taille est particulièrement impressionnante : il y a plus de 30 km² à découvrir, sans compter les endroits qui se trouvent en dehors de la ville, dans la campagne environnante, comme le circuit de course, les fermes et les motels. On aura ainsi une vingtaine de missions à remplir, elles-mêmes généralement divisées en trois ou quatre parties. Notez, pour ceux que ça dérange, qu'il n'est pas possible de sauvegarder n'importe quand, car le programme se charge de le faire automatiquement à chaque fois qu'un objectif est réalisé. Ce qui se révèle finalement très pratique à l'usage, et évite d'avancer à coups de Quick Save – Quick Load.

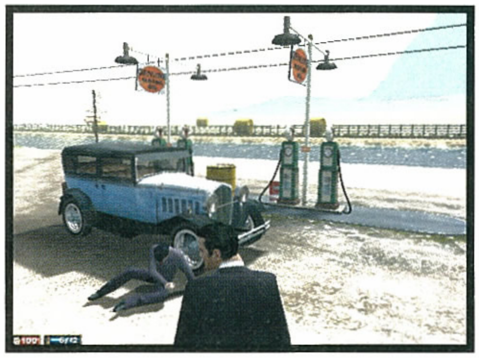
Max Payne en Cerruti

À première vue, Mafia se présente comme une sorte de GTA III version Sopranos. Les missions se jouent à pied ou en



Admirez la qualité des textures sur les visages des personnages, ainsi que la jolie brune que le héros se tape dans la cinématique juste après cette mission. Avec scène d'amour en 3D et tout, la classe...

voiture, l'environnement de jeu est aussi ouvert, bref on se sent presque comme à Liberty City. Mais une différence apparaît vite : là où GTA III donnait une totale liberté au joueur dans la façon d'enchaîner les missions, Mafia est plus traditionnel. On se tape un écran de chargement, une cinématique de briefing, on torche la mission et rebelote, nouvel écran de chargement, nouveau briefing... En général, les missions commencent en voiture : on part du bar de Saliéri pour rejoindre le lieu de l'action en traversant toute la ville. La suite se fait souvent à pied, dans un bâtiment ou en extérieur, en vue de dos à la troisième personne. Là, Mafia ressemble assez furieusement à une sorte de Max Payne en costume Cerruti. Le menu des réjouissances est assez varié, les développeurs se sont vraiment creusé le crâne pour nous offrir des missions originales, et le boulot est réussi : pas une seule fois on a l'impression de faire la même chose. Le lundi, c'est assassinat, le mardi, il faut truquer une course pour faire gagner la voiture du parrain, le mercredi on teste la résistance des battes de base-ball sur la tronche des voyous



Les voitures

Du tacot poussif au paquebot de 180 chevaux, Mafia propose une soixantaine de véhicules à piloter. Au début, on ne sait voler que deux ou trois modèles de voiture, mais le garagiste du gang, Ralph, donne accès à de nouvelles caisses à chaque nouvelle mission. On peut ensuite les entreposer dans la cour, derrière le bar de Saliéri.



du coin, le jeudi il faut raccompagner la fille d'un pote à travers un quartier louche, le vendredi, c'est mission infiltration déguisé en mousse à bord du yacht d'un rival mafieux... Au milieu de tout ça, on se tape aussi des courses poursuites en corbillard, des fusillades dans les églises... Bref, la variété des missions est un des gros points forts de ce jeu.

Esthétiquement parfait

Autre gros point fort du jeu, celui qui saute aux yeux dès le tutorial, c'est sa perfection esthétique. Toutes les belles choses affichées à l'écran ont un prix, on y reviendra plus tard, mais avec une bécane de course, Mafia est un véritable régal pour les pupilles. La cinématique d'intro devrait vous scotcher, avec les textures absolument fantastiques du visage des protagonistes. C'est bien simple, en plissant un peu les yeux, on a l'impression de se retrouver devant une scène des « Affranchis ». Les



Il est possible d'adresser la parole à n'importe qui en appuyant sur le bouton action. Ça peut être assez utile pour, par exemple, avoir une direction à suivre pendant une mission.





Les dégâts sont modélisés sur les voitures, même si ça n'a rien de spectaculaire. Leurs performances se dégradent aussi un peu, mais elles sont de toute façon tellement pourries au départ...



Il est possible de tirer depuis les voitures avec les armes de poing. La main gauche dirige la caisse avec les touches fléchées, et la main droite dirige l'arme grâce à la souris. Le système est simple et plutôt pratique, on aurait aimé le voir dans GTA III .

animations des mafieux sont magistrales, que ce soit pendant ces cinématiques ou durant les missions. Leur beau costume trois-pièces fait d'eux les modèles 3D les plus classieux du jeu vidéo, et pour ne rien gâcher, le doublage sonore (en anglais sur la version testée) est impeccable. En ce qui concerne les environnements, c'est là aussi du très beau travail. En extérieur, la ville est superbe, particulièrement la nuit avec les éclairages. Le nombre et la résolution des textures sont délirants et il n'y a pas un seul bâtiment qui ressemble à un autre. Il n'est bien sûr pas possible de rentrer dans tous les buildings, mais lorsqu'on a l'occasion de visiter une maison, un hôtel, un garage ou une église, là encore, c'est splendide, du grand art. Bref, c'est aussi impressionnant et réaliste que ce que les screenshots nous laissaient entrevoir. Et les bagnoles ? Ah, les bagnoles... J'ai souvent eu envie de les défoncer à coups de cric (comme je vous l'expliquerai plus tard), mais il faut avouer qu'elles ont de la gueule. De base, les voitures de ces années-là ont plutôt la classe, mais là, modélisées avec des milliers de polygones et du reflet sur la carrosserie, c'est l'extase. La « Carcyclopedia » permet d'ailleurs d'admirer sous toutes les coutures les soixante œuvres d'art mécaniques présentes dans le jeu.



Les flics sont omniprésents dans la ville, et beaucoup moins laxistes que dans GTA III . Lorsqu'on se balade, il faut faire gaffe à planquer les armes dans la redingote.

Les tacots de l'angoisse

Alors Mafia est beau, Mafia propose des missions variées, Mafia se joue dans une immense ville magnifiquement reproduite, Mafia fait penser à GTA III et Max Payne... Tout ça, c'est du positif, et pourtant, Mafia n'ira pas planter son petit drapeau au sommet de notre nouvelle notation. Intrinsèquement, ce titre est vraiment un bon jeu, avec une vraie ambiance, plein de bonnes idées, mais il se traîne toute une série de défauts qui le rendent... comment dire sans être vulgaire... étonnamment prise de gueule. Voilà, c'est le mot : des fois, Mafia prend la tête du joueur, il devient lourdissime. Le défaut le plus évident, c'est tout ce qui concerne les passages en bagnole. Les tacots des années 30, ils sont rigolos, mais au niveau du gameplay, c'est une idée suicidaire que de mettre le joueur là-dedans : ils sont lents, ils freinent mal,

TIPS JEU

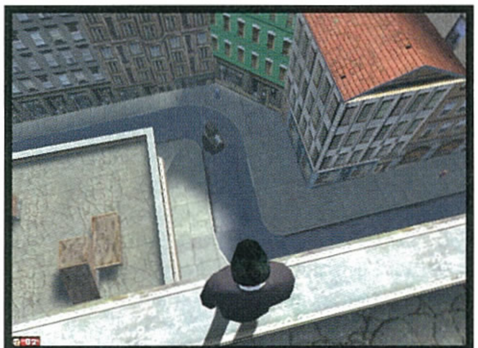
Pour la mission de la course, mettez tous les détails au minimum afin de faciliter le pilotage et n'hésitez pas à bien ralentir dans les virages. Plutôt que de vouloir attaquer comme un dingue, laissez plutôt vos concurrents faire des erreurs.

La Mafia dans la vraie vie

Si vous avez envie d'en savoir plus sur la Mafia, je me permets de vous conseiller l'excellent bouquin du journaliste américain Jerry Capeci, spécialiste en la matière. Ça s'appelle « The Complete Idiot's Guide to the Mafia », c'est en anglais, et ça se trouve sans problèmes chez les gros libraires online. Ce bouquin s'attache à casser l'image noble et chevaleresque des mafieux pour expliquer leurs méthodes et ce qu'ils sont vraiment : des brutes déguisées en costume-cravate qui compensent leur bêtise par la violence. Et si vous voulez suivre chaque semaine les dernières nouvelles des cinq familles de New York, le site ultime s'appelle www.ganglandnews.com, du même auteur. Après la mort, il y a deux mois, de John Gotti, le parrain des parrains dans la ville, ça devrait défourailler sec dans les prochaines semaines pour sa succession à la tête de la famille Gambino.

Le nombre et la résolution des textures sont délirants et il n'y a pas un seul bâtiment qui ressemble à un autre.

ils accélèrent comme des veaux, ils tournent comme des fers à repasser… Résultat, le pilotage est simplement inintéressant, que ce soit au clavier ou au pad, on s'emmerde de longues minutes à traîner un vieux moulin pendant dix bornes à 60 km/h de vitesse de pointe. En progressant dans les missions, on obtient des voitures un peu plus performantes, mais ça reste mou, ennuyeux. Au pire, si vous arrivez à prendre du plaisir à conduire ces limaces, vous vous ferez arrêter des millions de fois par la police pour excès de vitesse ou feux grillés. Les voitures sont tellement lentes qu'il est difficile de leur échapper, et souvent on doit recommencer une mission en raison des flics, avant même d'être arrivé sur les lieux de l'action… Alors oui, c'est réaliste, mais c'est frustrant au maximum.



Attention, je suis un dingue moi, je vais sauter ! Si vous n'augmentez pas les piges, je vais sauter !

Plus à l'aise en chaussures

Une fois qu'on se retrouve à pince, le gameplay devient nettement meilleur. Comme je l'ai dit plus haut, ça ressemble assez à Max Payne. La maniabilité est plutôt bonne, la palette de mouvements est suffisante pour appréhender les fusillades sans trop de problèmes (on peut marcher, courir, se baisser, rouler sur le côté pour éviter une rafale…) et certains passages infiltration sont assez réussis. Une mission que j'ai particulièrement aimée est celle où l'on doit exécuter un chef mafieux dans son hôtel. En arrivant sur le perron, il faut bien faire attention à ce que l'arme soit rangée sous le veston pour éviter que les gardes du corps ne s'affolent. On pénètre alors tranquillement dans l'établissement en marchant d'un pas nonchalant, on demande son chemin au réceptionniste puis, une fois à côté de la cible, alors que les clients mangent tranquillement un morceau et que les

Free dans mon spirit, free dans mon tacot

Une fois que vous aurez fini la campagne solo, vous pourrez toujours vous amuser avec le mode Free Ride qui permet de se balader librement dans la ville, d'explorer tous les quartiers… Vous y trouverez aussi quelques petites épreuves à réaliser qui vous donneront accès à des bonus.



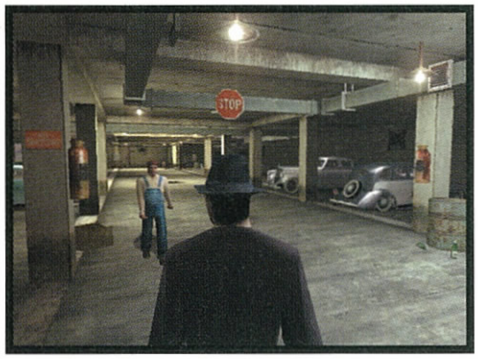
L'arsenal du jeu est conforme à ce qu'on s'attendrait à voir dans les années 30 : colt automatique, carabine, fusil à pompe, poing américain, barre à mine, cocktail Molotov…

TIPS TECHNIQUE

Lancez une défragmentation sur tous vos disques durs, démarrez douze calculs de filtres en simultané sous Photoshop, puis lancez le jeu en 1600x1200, 32 bits avec l'antialiasing 4x. Si le jeu tourne de manière fluide, c'est que vous nous lisez en 2012.

Les décors intérieurs sont généralement très très très (très) classes. Ils sont parmi les plus réussis jamais vus dans un jeu. Ouais, rien que ça.







Une des missions nous met dans le cockpit d'une monoplace. Il faut remplacer au pied levé le pilote sur lequel le Parrain a parié un paquet de pognon.

filles de joie séduisent les marins de passage, on sort les flingues et ça se met alors à défourailler de partout. Ensuite, il faut fuir l'hôtel en flammes par les toits, avec la police au derrière. Bref, voilà ce que j'appelle une belle mission, bien conçue. Dans ces moments-là, le jeu mériterait presque un Mégastar, mais malheureusement, ce n'est pas toujours aussi tripant. Parfois, le niveau de difficulté est aberrant, et il faut recommencer quinze fois le même passage pour le finir miraculeusement avec deux points de vie. Sur d'autres missions, la maniabilité de certaines armes devient un problème, notamment avec la batte de base-ball qui a tendance à faire du mal aussi bien aux voyous qu'on vise qu'aux collègues qui se trouvent à côté. Il y a aussi l'I.A. qui n'est pas toujours au top. Mais bon, dans l'ensemble, ça reste très amusant, et jamais aussi éprouvant pour les nerfs que les laborieuses courses poursuites en bagnole.



Les combats au corps à corps sont assez confus, mais on réussit toujours à s'en sortir après quelques essais.

TIPS | JEU

Pour éviter de vous faire arrêter trop souvent par les flics, utilisez le limiteur de vitesse (touche F5). Attention, cela ne vous dispensera pas de vous arrêter aux feux rouges...

En Deux Mots

SUR LE PAPIER, MAFIA AVAIT TOUT POUR ÊTRE UN TITRE D'ANTHOLOGIE : RÉALISATION SOMPTUEUSE, TERRAIN DE JEU IMMENSE, AMBIANCE TRAVAILLÉE, GAMEPLAY VARIÉ... MAIS UNE FOIS QU'ON Y JOUE, ON NE PEUT PAS S'EMPÊCHER D'ÊTRE UN PEU DÉÇU. LES PASSAGES EN VOITURE SONT AU MIEUX ENNUYEUX, AU PIRE CARRÉMENT FRUSTRANTS. UNE FOIS QU'ON LÂCHE LE VOLANT ET QU'ON EXÉCUTE LES MISSIONS À PIED, ÇA DEVIENT NETTEMENT PLUS AGRÉABLE, NOTAMMENT GRÂCE À LA BEAUTÉ DES DÉCORS. MAIS ÇA N'A TOUT DE MÊME RIEN DE FRANCHEMENT EXCEPTIONNEL PAR RAPPORT À UN MAX PAYNE. DOMMAGE.

- \+ La ville, immense et magnifiquement modélisée
- \+ L'ambiance années 30 parfaitement rendue, dans les missions comme dans les cinématiques
- \+ Le gameplay est agréable lorsqu'on est à pied, ça rappelle Max Payne en plus beau
- \+ Les missions sont très variées
- \+ Le jeu est franchement superbe...
- − ... mais demande une bécane de compétition pour tourner de manière fluide (voir encadré technique)
- − Les bagnoles sont jolies mais leur pilotage est raté
- − La police qui vous arrête sans cesse pour le moindre feu grillé

Note	
7	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Un peu de technique

L'icone Stop Surarmement est à tatouer au fer rouge sur le front du programmeur 3D de Mafia. Comme je l'ai dit et répété durant tout ce test, c'est magnifique, mais pour jouer de manière toujours fluide en 1024x768 et 32 bits (ne parlons même pas de l'antialiasing...), il faut du très haut de gamme. À vue de nez, si vous n'avez pas au minimum un processeur à 1,5 GHz, une GeForce3 et 256 Mo de RAM, passez votre chemin, vous serez trop dégoûté de jouer en massacrant le niveau de détail. En intérieur, ça devrait passer, mais dès que vous roulerez dans la ville, ça sera du 15-20 images par seconde maximum (avec de gros ralentissements quand une bagnole fera augmenter le nombre de polygones à l'écran). Cette gourmandise est presque justifiée vu la qualité de l'affichage, de la résolution des textures et du niveau de détail des modèles 3D, mais elle empêchera sûrement un bon paquet d'entre vous d'accéder à ce titre (la config minimum est une grosse farce). En revanche, contrairement à ce que nous redoutions (cf. le passif des développeurs en la matière, puisque leur premier titre était Hidden & Dangerous), le jeu n'est pas trop buggé. Nous avons bien eu quelques bizarreries avec les contrôles et un ou deux plantages sans gravité, mais dans l'ensemble, le jeu est plutôt propre.

Le chaud et le froid

In fine, que faut-il retenir de Mafia ? Avouons-le, nous sommes un petit peu déçus par ce titre. C'est bien, mais pas génial comme on l'espérait. En fait, le jeu souffle constamment le chaud et le froid. Parfois, c'est fantastique pendant quinze minutes, parce que la mission est particulièrement bien faite. Tout s'enchaîne à merveille, les décors sont magnifiques, les cinématiques font penser aux meilleurs films de gangsters. Et puis juste après, on va se taper une mission à la difficulté ubuesque, où on doit traverser toute la ville avec un tacot de merde et les Incorruptibles aux fesses, ou bien massacrer trente ennemis avec un pauvre flingue et une moitié de chargeur... L'impression d'ensemble reste positive, mais le jeu a quand même un arrière-goût de gâchis. Il y avait tout pour faire un titre du calibre de GTA III , avec une ambiance extraordinaire, mais il manque cette sensation de liberté totale. On se retrouve finalement avec un magnifique Max Payne, option bagnole... Attention, je vous réserve le coup de grâce pour la fin : tout ce qui a été dit dans ce test ne vaut que pour les possesseurs de bonnes grosses bécanes, genre P4 1,8 GHz, 512 Mo de RAM et GeForce3. Sans autant de puissance sous le capot, même en réduisant les détails, le jeu rame comme c'est pas permis. Et dès qu'il y a deux ou trois voitures affichées à l'écran, le pilotage devient encore plus délicat... Vous voilà donc prévenu, comme on dit chez les gens qui préviennent.

ackboo



Il y a deux types de tueurs à gage. Il y a les gros baraqués avec des petites lunettes noires qui tournent dans les films de Besson, et qui ont le numéro de portable de Natalie Portman dans leur agenda. Et puis il y a les grands maigres, chauves et sinistres, avec un code barre tatoué sur la nuque et une vie sociale d'ermite crevé. Pas de bol, c'est dans cette dernière catégorie que nous colle le nouveau jeu d'IO Interactive. Là, je me dis que c'est quand même super-dommage.

HITMAN 2

INFILTRATION



Souvenez-vous, c'était il y a quelques années, Eidos nous présentait un jeu qui sortait un peu des sentiers battus, c'était Hitman. À l'époque, le jeu avait été controversé : certains trouvaient géniales les nombreuses nouvelles idées du gameplay, couplées à l'orientation complètement infiltration. D'autres ne tenaient pas plus d'une ou deux missions en raison de la difficulté, de la gestion catastrophique de l'inventaire et de nombreux autres petits défauts qui pourrissaient l'expérience. Eh bien Hitman revient, he is back, et il est grave en colère. Enfin plus précisément, ce sont ses développeurs qui ont la niak : ils ont épluché les forums, ils ont lu les mails des fans, et ils se sont dit que pour Hitman 2, ils allaient corriger toutes ces erreurs pour en faire un jeu harder better faster stronger. Oui, comme dans la chanson des Daft Punk, je ne sais pas ce que j'ai à vouloir mettre plein d'anglais dans mes tests moi (ndlr : c'est peut-être parce que tu travailles à l'américaine).

À la recherche du curé perdu

Nous allons donc retrouver avec une certaine joie notre pote Sept, prénom Quarante, dans son impeccable costume de croque-mort amidonné. Vous voyez des mecs déconne-déconne, genre Elie Seimoun ou Franck Dubosc ? Bon bah l'agent 47, ce n'est pas du tout ça, il tire une tronche de deux kilomètres en permanence, mais faut dire qu'il a des circonstances atténuantes. Dans l'épisode précédent, il a dû buter le savant fou qui l'avait cloné, avant de faire une grosse dépression nerveuse en réalisant qu'il avait passé sa vie à flinguer pour de l'argent. Lexomil, Xanax, Valium, Donormyl, Stilnox, il a même essayé l'homéopathie, rien n'y fait. Code 47 choisit donc de passer sa déprime dans un monastère sicilien en s'occupant du potager, comme un petit vieux. Et tout à coup, c'est le drame, comme on disait dans « La Nuit des Héros ». Son ami le curé se fait enlever par des mafieux qui demandent une grosse rançon en s'imaginant que cet ancien tueur à gages est riche à million. Pour retrouver son pote, Code 47 va devoir renouer avec l'agence qui l'a embauché dans le premier épisode. En échange de renseignements sur les auteurs du kidnapping, il va devoir retourner au turbin en Russie, au Japon, en Inde, ou encore en Malaisie. Et c'est parti pour 21 missions, en solo uniquement, car il n'y a pas de multijoueur.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PII 300 MHz, 64 Mo de Ram, Carte 3D **ÉDITEUR** Eidos
DÉVELOPPEUR IO Interactive Grande-Bretagne
TEXTE français **VOIX** anglais

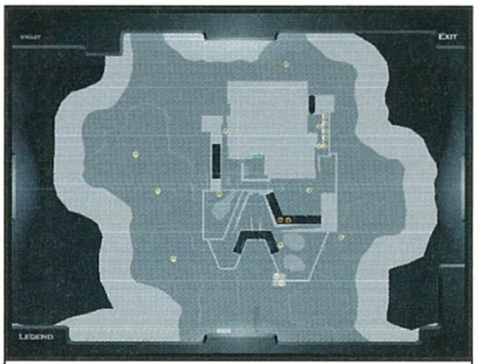
La cabane du tueur



Vous connaissez ces petites cabanes de jardinier dans lesquelles sont accrochés au mur tous les outils genre pioche et taille-haie ? Code 47 en possède une dans le jardin du monastère sicilien où il vit, sauf que ses outils sont des flingues à silencieux, des mitrailleuses légères, des AK-47, des couteaux de combat, ou des arbalètes de précision. Entre chaque mission, on se retrouve ici pour s'entraîner à utiliser les nouveaux équipements acquis lors des missions précédentes. Lorsqu'on est prêt, on sort de la cabane, on traverse le jardin et on entre dans son petit logis pour activer un ordinateur et enclencher la mission suivante. Notez qu'il est possible de relancer des missions déjà réussies avec les armes nouvellement acquises. C'est par exemple rigolo de se refaire les premiers niveaux en nettoyant tout le niveau au fusil de snipe.

Discrétion assurée

Le gameplay d'Hitman 2 ne change évidemment pas énormément par rapport au premier épisode. C'est toujours un jeu qui se déroule à la troisième personne, en vue de dos, et qui se base essentiellement sur l'infiltration. Chaque mission commence par un briefing détaillé donnant les objectifs. On débute ensuite planqué dans un coin du niveau, avec sept sauvegardes en poche pour en venir à bout (voire moins pour les modes de difficulté les plus ardus). Certaines missions pas trop compliquées peuvent se résoudre en bourrinant, mais ce n'est vraiment pas la technique conseillée. Il vaut mieux jouer sur ce que Code 47 sait faire de mieux : se déguiser, approcher la cible de manière discrète, la flinguer rapidement, pour enfin s'échapper comme un fourbe. Point fort du jeu, il y a toujours plusieurs solutions pour terminer une mission : les possibilités d'action sont assez riches pour trouver au moins deux ou trois moyens différents d'atteindre la cible, sans tirer un coup de feu. Vous voulez un exemple ? O.K., première mission alors. Il s'agit de flinguer un mafieux et de libérer un prisonnier qui se trouve dans la cave de sa villa. Première solution : on dessoude un facteur pour endosser son uniforme. À l'entrée de la villa, on va se faire fouiller par les gardes du corps. Il va donc falloir planquer ses flingues dans un carton de provisions qu'un livreur amènera ensuite dans la cuisine où on pourra les récupérer. Autre solution, on peut crocheter la serrure d'une petite porte du jardin, puis se glisser dans la villa en passant par la piscine, puis récupérer un costume de garde du corps dès que possible afin d'être moins reconnaissable. Enfin, on peut pénétrer les lieux en plombant tout ce qui bouge, même si c'est finalement la méthode la plus balèze vu le nombre d'ennemis à flinguer. Et ça, c'est une mission simple, se déroulant sur une map toute petite. Plus on avance dans la campagne solo, plus les cartes sont grandes, et plus les chemins sont variés.



La carte satellite est tout simplement indispensable pour réussir la mission. Elle donne en temps réel l'emplacement et l'orientation de tous les ennemis.

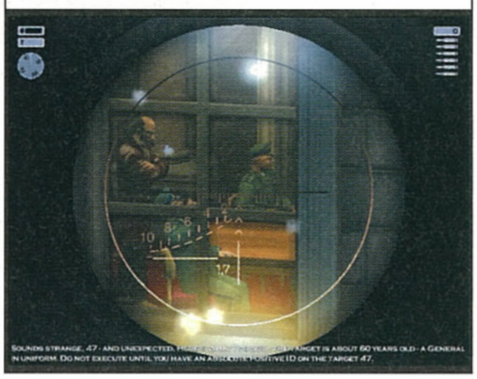
TIPS JEU — **Pour passer les snipers, espionnez-les à la jumelle et profitez du moment où ils bricolent leur fusil pour bouger sans vous faire détecter.**

Au rayon des nouveautés

Comme je l'ai dit plus haut, les gars d'IO Interactive se sont attachés à régler tous les petits défauts qui ont entaché le premier Hitman. Le premier changement concerne les sauvegardes. Il y en a donc sept maximum par mission en mode



Dans cette mission de snipe, après avoir pris position dans un immeuble, on doit trouver sa cible parmi quatre généraux à l'allure identique qui se réunissent dans le building d'en face. Seules les indications de l'Agence précisant qu'il est droitier, non fumeur et qu'il boit beaucoup, permettent d'identifier la cible et de la shooter. Un grand moment.





En appuyant sur la touche Espace, on passe en mode Stealth qui permet de marcher à pas de loup à quelques mètres des ennemis sans se faire repérer. Sauf si le perso porte des chaussures à claquettes, mais je n'en ai pas trouvé dans le jeu.

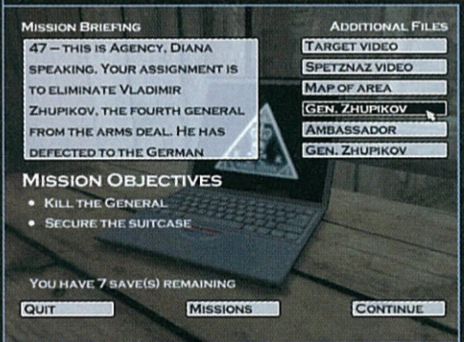


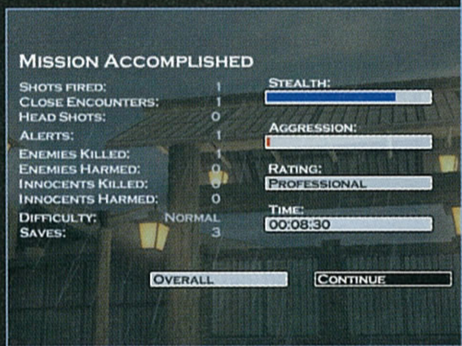
Tranquillou au milieu des convives, je sors de l'ambassade déguisé en serveur avec une mallette bourrée de plans ultra-secrets. Sans tirer un coup de feu, la classe quoi.

C'est toujours un jeu qui se déroule à la troisième personne, en vue de dos, et qui se base essentiellement sur l'infiltration.

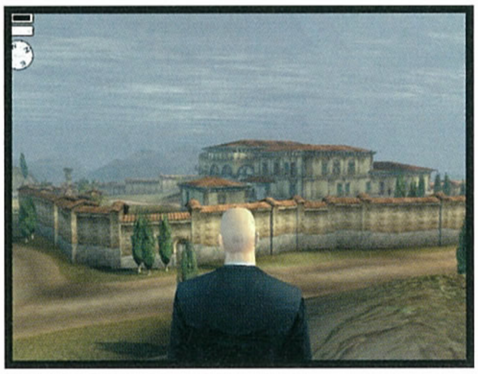
Normal, et cela va jusqu'à zéro dans le mode le plus difficile (que je conseillerai exclusivement aux mutants). Dans la pratique, ces sept sauvegardes sont généralement suffisantes, pas de problèmes de ce côté-là. Ensuite, il y a une nouvelle gestion de l'équipement et de l'inventaire. « Aaaahhh » vont faire les fans du premier épisode. Oui, plus de phase d'achat prise de tête entre les missions, plus besoin non plus d'être l'homme à douze doigts pour changer d'arme pendant un combat. Tout cela a été revu et corrigé, et l'ergonomie est désormais impeccable. L'équipement se sélectionne de manière très simple parmi les armes qu'on a récupérées dans les missions précédentes (l'Agence laisse toujours un carton de petites douceurs dans chaque niveau), et on peut changer d'arme en cours de mission en un quart de seconde (à l'aide d'un simple clic de souris qui donne accès à l'inventaire et met le jeu en pause). Notez qu'il est désormais possible de cacher les armes dans les éléments du décor, comme des paniers ou des pots de fleurs, pour les récupérer ensuite au cas où les gardes seraient des amateurs de fouille corporelle intime. Au niveau de l'interaction avec les ennemis, ce Hitman est d'ailleurs plus subtil que le premier, car le fait de se déguiser ne rend plus les adversaires complètement aveugles. Si on endosse un simple costume de serveur par exemple,

Vous ne pouvez pas vous perdre, c'est fléché





Les briefings sont présentés de manière très détaillée, avec une liste d'objectifs, mais aussi différentes vidéos et photos qui permettront ensuite de reconnaître les cibles durant la mission. En cours de partie, le programme affiche aussi parfois des indices permettant de comprendre comment atteindre les objectifs de la manière la plus élégante ; c'est-à-dire en butant le moins de monde possible.



TIPS JEU

Visitez tous les endroits marqués d'un point d'exclamation sur la carte. Vous y trouverez des armes, des indices pour progresser plus facilement, et cela vous donnera parfois droit à une sauvegarde supplémentaire.

il faudra faire attention à ne pas trop s'approcher des gardes pour éviter d'être reconnu (on a quand même un code barre tatoué sur la nuque…). En revanche, dans un déguisement plus « enveloppant », par exemple celui d'un policier russe avec son bonnet en fourrure ou d'un ninja en cagoule, on est plus tranquille, mais il faut tout de même éviter de courir, ça attire l'attention. Une sorte de « barre de suspicion », en haut à gauche de l'écran, permet de connaître l'état des gardes : plus elle devient rouge, plus ils trouvent que la situation est louche, et dans ce cas-là, il vaut mieux s'éloigner calmement. Enfin, dernière nouveauté réclamée à cor et à cri par certains fans de Hitman, la vue à la première personne est désormais disponible (touche F1). Perso, je trouve que la vue de dos classique reste plus jouable et plus belle, mais là au moins les joueurs auront le choix.

La causerie technique

Bien évidemment, il y a aussi plein de nouveautés du côté technique, car le moteur 3D a vraiment bien évolué. Si Hitman 2 n'atteint pas le niveau de Mafia, testé dans ce même numéro, il affiche néanmoins de bien belles choses. Lumières volumétriques, ombres détaillées dynamiques, textures en haute résolution, rien de ce qu'on attend d'un titre haut de gamme ne manque à l'appel, c'est pratiquement le sans-faute. Les maps sont énormes, elles affichent sans transition des décors intérieurs et extérieurs. Même les temps de chargement réussissent à être très courts, malgré la quantité de choses dont il faut gaver la RAM. Bref, on sent que les programmeurs ne sont pas des marioles. Un petit détail qui m'a fait particulièrement plaisir : la physique des cadavres. Lorsqu'on planque un macchabée pour éviter qu'il ne soit découvert par les gardes, on voit Code 47 tirer le corps d'une manière très réaliste, avec les membres qui butent bien contre les éléments du décor et qui ne disparaissent jamais dans les murs. Très réussi. Il y a aussi de beaux effets avec les rideaux, ils bougent de manière réaliste, un peu comme on devrait le voir dans Splinter Cell. Ce sont des petites bricoles hein, pas de quoi multiplier la note d'intérêt par douze, mais ça fait plaisir de voir un jeu fignolé comme ça dans ses moindres détails. Même la bande son a été super-travaillée, ce sont carrément les chœurs et l'orchestre symphonique de Budapest qui ont été réquisitionnés pour enregistrer les musiques de fond. Ça change agréablement du trip Bontempi bâclé en deux heures par un musicien surpayé.

L'arme des mélomanes

L'arme la plus classe du jeu est certainement la traditionnelle corde à piano que Code 47 utilise pour étrangler les ennemis, après s'être faufilé dans leur dos. Avec le Beretta à silencieux, c'est la base de l'arsenal de l'assassin. Notez que sur cette photo, j'en profite pour tuer un facteur, ce qui me vaudra une petite pénalité lors du bilan de fin de mission. Lorsqu'on veut se débarrasser des civils innocents (ils risquent parfois de courir vers la police ou les gardes ennemis), il vaut mieux utiliser le chloroforme qui les assomme temporairement.





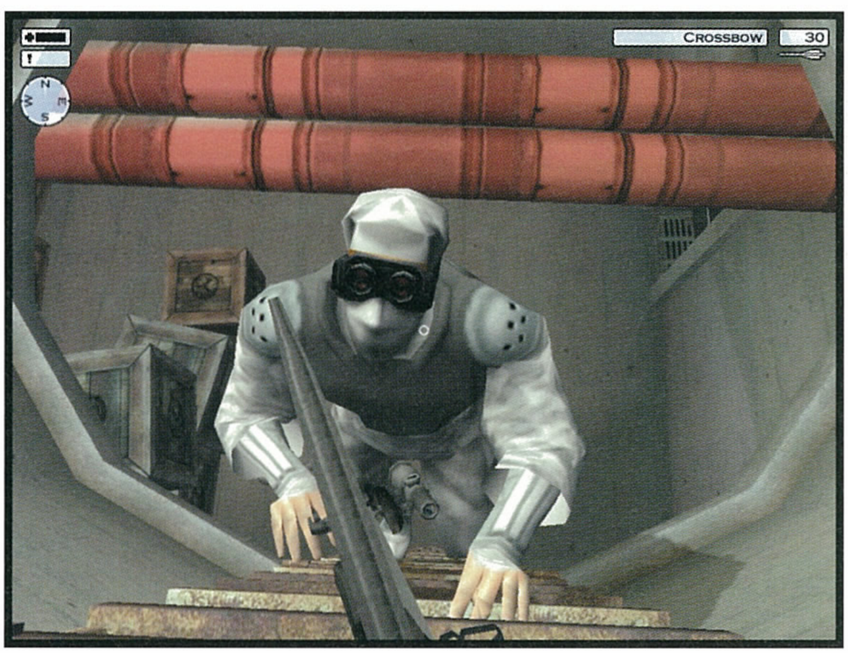
Avec un déguisement qui recouvre bien le visage, on est relativement tranquille, même si certains gardes procèdent quand même à des vérifications d'identité (et là, on est dans la merde).



Ouaip, c'est pas le moment d'avoir une grosse crampe à la cuisse.

TIPS JEU

Dans les options graphiques, dégagez le Bump Mapping qui ne sert pas à grand-chose, cela améliora beaucoup la fluidité. En revanche, n'hésitez pas à y aller fort sur la Gamma Correction, ne faites pas comme cet idiot de Fishbone qui joue avec 3000 de contraste et 2 de luminosité sur son moniteur « parce que ça fait plus réaliste ».



La variété des costumes à enfiler est étonnante, on ne se lasse pas de se travestir en garçon de cuisine japonais, en garde du corps russe, en mafieux sicilien ou, comme ici, en soldat d'élite version polaire.

En plus, avec 21 missions bien balèzes et le coup des sauvegardes limitées, la durée de vie est garantie, vous ne finirez pas ce jeu en une soirée.



Le bonheur pour les tueurs

Alors, in fine, Hitman 2 est-il le jeu d'infiltration ultime ? Moui et nan. Pour l'instant, sur PC, je pense que c'est le meilleur. Le gameplay est vraiment très riche, les possibilités d'action sont nombreuses, les missions sont variées, et on ne retrouve aucun des défauts du premier Hitman. Certaines missions sont simplement bonnes, d'autres sont de vrais morceaux d'anthologie, avec des passages dignes d'un James Bond. Dans le genre, je le trouve carrément supérieur à Thief 2, plus original dans les situations de jeu, donc moins lassant. En plus, avec 21 missions bien balèzes et le coup des sauvegardes limitées, la durée de vie est garantie, vous ne finirez pas ce jeu en une soirée. Il y a bien sûr quelques défauts, faut pas rêver, mais ils ne sont pas trop pénalisants. Je pense que le fait de devoir marcher plutôt que de courir lorsqu'on est déguisé, afin de ne pas attirer l'attention, devrait en énerver certains. C'est vrai que sur certaines missions, on passe beaucoup de temps à avancer très prudemment au milieu des ennemis, en serrant les fesses et en priant la Madone pour éviter de se faire repérer. Ça fait perdre un peu de dynamisme au jeu, mais c'est le gameplay qui veut ça, et les vrais amateurs d'infiltration apprécieront. Pour les joueurs que ça emmerde, qu'ils achètent donc Medal of Honor… Dans la foulée, on pourra parfois reprocher le comportement un peu étrange de certains ennemis. Il arrive de pouvoir passer sans problèmes à côté d'un garde, puis de se faire repérer immédiatement par son collègue qui se trouve à 10 m. Ça donne un côté irrationnel, et donc presque humain à l'I.A. Je pense que ça peut en gaver quelques-uns, mais ce n'est pas mon cas. Enfin, dernier petit reproche, le niveau de difficulté est assez inégal. Certaines missions se torchent en cinq minutes montre en main, tandis que d'autres (la Forteresse de Hayamoto par exemple) sont cosmiquement difficiles. Mais à part ça, Hitman 2, c'est du tout bon. En fait, on se retrouve déjà en face d'un concurrent sérieux au très attendu Splinter Cell, avant même qu'il ne soit sorti. Si vous aimez le genre infiltration, si vous vous êtes éclaté sur des titres comme Thief, Project IGI, ou le premier Hitman, alors vous pouvez foncer tête baissée : les nouvelles aventures de Code 47 vous réservent 21 missions à faire frissonner de bonheur le petit tueur à gages psychopathe qui sommeille en vous.

ackboo





Un peu de technique

Voici un jeu bien programmé, qui n'a même pas besoin d'une machine de course pour tourner correctement. L'essentiel semble être géré par la carte graphique : avec une GeForce2 ou 3, il n'est pas nécessaire d'avoir plus de 800 MHz dans le processeur pour faire tourner le jeu de manière très fluide en 1024x768, 32 bits, toutes les options graphiques au maximum. Je dirai donc que le minimum vital doit se situer autour des 500 MHz avec une GeForce de première génération : ça marchera sans problèmes à condition d'enlever les effets graphiques les plus gourmands comme les ombres dynamiques. À signaler, un bug plutôt méchant qui nous a empêchés de configurer les touches du clavier sous peine de plantage immédiat. Ça n'a pas été gênant pour le test car les touches par défaut sont parfaites, mais j'espère que ce sera corrigé dans la version commerciale. Sinon je m'infiltre dans les bureaux de IO Interactive et je les étrangle tous avec une corde à piano.

En Deux Mots

HITMAN 2 N'EST PAS LE JEU D'INFILTRATION ULTIME, MAIS PRESQUE. QUELQUES PETITS DÉFAUTS POURRONT CRISPER LES JOUEURS LES PLUS EXIGEANTS (I.A. PARFOIS ALÉATOIRE, OBLIGATION DE MARCHER POUR NE PAS SE FAIRE REPÉRER, DIFFICULTÉ MAL RÉGLÉE), MAIS DANS L'ENSEMBLE, C'EST UN EXCELLENT TITRE. TOUT Y EST : RÉALISATION IMPECCABLE, MISSIONS NOMBREUSES ET VARIÉES, PLEIN DE POSSIBILITÉS D'ACTION… SE FAUFILER ENTRE DOUZE GARDES DÉGUISÉ EN COLONEL DE L'ARMÉE RUSSE OU ÉGORGER DES GENS PAR-DERRIÈRE N'AURA JAMAIS ÉTÉ AUSSI DIVERTISSANT.

- + De vraies améliorations par rapport à Hitman
- + Presque un sans-faute au niveau technique
- + Plusieurs chemins possibles pour chaque mission
- + Un gameplay infiltration parfaitement maitrisé
- − Un I.A. qui est parfois un peu étrange
- − Devoir marcher pour ne pas attirer l'attention des ennemis casse le rythme de certaines missions
- − Niveau de difficulté inégal, certaines missions sont vraiment très balèzes

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

ARX FATALIS

J E U D E R Ô L E

Après de longs mois d'attente, une sortie repoussée et une parution en Allemagne, voici enfin l'un des jeux les plus attendus par les fanas de game-design à l'ancienne.

Ah Dungeon Master ! Je me rappelle encore de toutes mes journées passées à sécher ces inutiles cours de français pour rester à glander sur mon ST et jouer à ce titre fantastique. Oui, vous l'avez tous vu venir, c'est bien le moment de la séquence nostalgie lourdingue. Vous souvenez-vous de ces couloirs aux contours taillés à la serpe où l'on se perdait, pas tant à cause de la complexité du labyrinthe que de l'unique texture grise recouvrant tous les murs ? À force, je devais connaître l'endroit par cœur : je l'avais cartographié de long en large avec tous les persos que l'on pouvait trouver. À l'époque, Monsieur pomme de terre était aussi naïf que maintenant et il était venu profiter de ma connaissance encyclopédique de ce jeu. Je me souviens encore de ce grand dialogue :

« Nan, tu déconnes Bob, tu peux pas faire ça. »

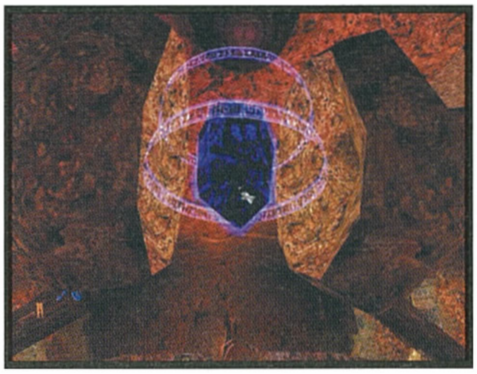
« Si si, je te jure, avec le pagne du barbare : tu le lances sur tous les monstres et t'arrives à les tuer. Tu peux faire tout le jeu comme ça, mais attention, je te préviens, c'est un peu dur. »

Je n'ose pas imaginer le nombre de nuits qu'il a dû foutre en l'air grâce à cette mauvaise blague. Sans compter qu'il a

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PENTIUM 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR JOWOOD PRODUCTIONS
DÉVELOPPEUR ARKANE STUDIOS FRANCE
TEXTE V.F ET V.O. **VOIX** V.F ET V.O.
TESTÉ EN FRANÇAIS ET ANGLAIS

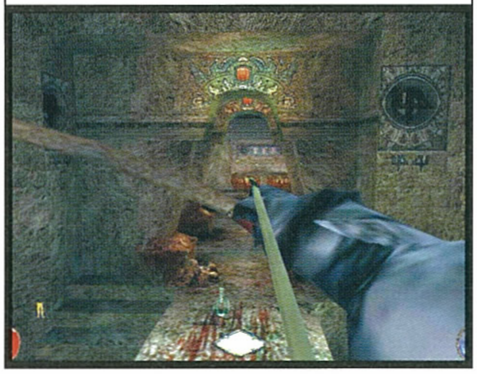




Les couloirs d'Arx sont rarement symétriques ou même plats.



Comme dans Thief, on peut tirer à l'arc avec une certaine précision.



loupé prépa HEC, mais cela n'a peut-être pas de rapport : c'était bien des années plus tard, et sans doute était-il tout simplement nul. Bref, tout cela pour vous dire que voir un jeu tel que Arx, ça ne nous rajeunit pas. De tous les RPG qui tentaient de singer les jeux de rôle sur table, comme Temple of Apshai, Wizardry ou Eye of the Beholder, Ultima Underworld était, et de très loin, le plus réussi. Gigantesque, il offrait pour la première fois une représentation de souterrains en 3D et apportait, grâce à une multitude d'idées scénaristiques, une alternative intéressante aux sempiternelles chasses aux monstres et aux trésors. Bon, bien entendu, cette réussite n'était pas due au hasard : Paul Neurath, Warren Spektor et Doug Church y faisaient leurs premières armes ou c'est tout comme. Inutile d'ailleurs de revenir sur le fabuleux destin de Looking Glass et de ses programmeurs desquels ont découlé des titres aussi importants que la série des Thief/Dark Project ou encore Deus Ex. Mais sachez juste que l'équipe française d'Arkane Studios est, tout comme nous, composée de fans de ces gens-là et de cet âge d'or. Avec Arx, ils avaient pour but non seulement de faire un remake d'Underworld en y intégrant la technique d'aujourd'hui, mais aussi de produire un jeu bourré d'idées originales de leur cru. Pour mener leur projet à bien, ils ont été jusqu'à demander l'avis de ces premiers développeurs qui ont dû bien être surpris de voir une bande de Gaulois s'intéresser à un jeu millésimé 1992.

France, terre de la bonne bouffe

Arx regorge d'objets, d'armes et de pièces d'équipement diverses. En utilisant des outils, on pourra creuser, percer des murs ou extraire des pierres précieuses des parois afin de se faire un peu de menue monnaie. Les rares végétaux trouvés dans les sous-sols, une fois réduits en poudre, pourront, si on a les compétences et le matériel requis, être utilisés dans la fabrication de potions dont les recettes seront à découvrir. Par ailleurs, jeu français oblige, la cuisine est à l'honneur : un peu de farine, d'eau et un coup de rouleau et nous voici en face de délicieux pains viennois. Cette viande de rats que les gens méprisent à tort, pourra être utilisée dans l'élaboration de fantastiques grillades-parties que vous partagerez avec quelques potes gobelins. Arx offre en effet une grande variété de nourriture mais souvent en kit : la viande crue devra d'abord passer sur un feu pour être consommée. Parfois, quand le personnage crève de faim, on se surprend à essayer de trouver un plan de travail pour se lancer pendant une demi-heure dans la fabrication de provisions.

Sous son apparence féroce se cache un monstre au cœur d'or qui nous tue en un coup.

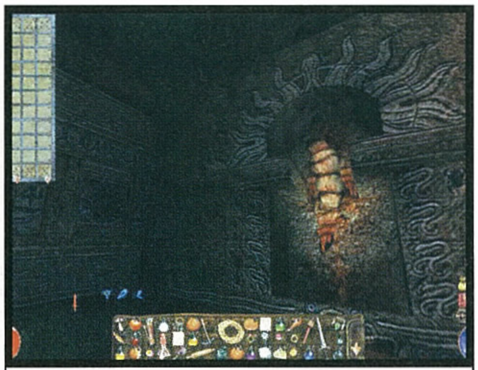


Le monde d'Arx

À une époque reculée, les humains, suite à une catastrophe, ont pris place avec d'autres peuples dans les souterrains d'une mine sans fond pour échapper à la disparition de leur race. Oui, c'est un cauchemar : imaginez qu'une bande de chtimis soit la seule survivante de notre civilisation. C'est bon, je plaisante, arrêtez de me lancer des bouts de charbon à la gueule avec vos mains crades. Bref, les humains descendent pour se protéger, pas très profondément d'ailleurs, et apprennent à cohabiter avec les autres espèces troglodytes : gobelins, trolls, et autres entités encore plus monstrueuses. Chacun se répartit le lieu par étage, et aménage les grottes à sa façon pour y vivre du mieux possible. Les hommes, diplomates comme pas deux, arrivent à survivre grâce à une alliance avec de mystérieuses femmes-serpents qui leur enseignent la magie et l'art de se tortiller la queue. C'est de nombreuses années plus tard que notre héros va se réveiller, souffrant d'une amnésie totale, enfermé dans une cellule pour une raison inconnue par la civilisation gobeline. Et c'est ainsi que commence une très longue descente pleine de rebondissements.

Des affrontements meurtriers

On vous le disait le mois dernier, ce qui distingue le mieux le gameplay d'Arx de celui de Morrowind, ce sont les combats. Ici aucun sacrifice n'a été fait pour rendre la chose moins violente. Le sang gicle à chaque passe et pour peu qu'on inflige des dégâts très importants à une partie du corps, celle-ci se détachera du reste de l'ennemi, tout simplement. Cela permet de décapiter un crétin en un seul coup d'épée pour le faire taire, à moins que celui-ci lâche son arme sur le sol ce qui fait généralement du boucan. Arx est très bien réglé quant au niveau de difficulté des assaillants : au fur et à mesure de la progression, et en prenant du galon, je n'ai pas à un seul instant eu à déplorer une trop grande facilité à massacrer les ennemis. Pourtant, Dieu sait si on rencontre des abominations de plus en plus flippantes du côté des cryptes du sixième sous-sol.



L'audace décoratrice des nécromanciens : des bouts de momies cloués aux murs pour un effet cocooning total.

Un jeu qui renoue non seulement avec Ultima Underworld mais aussi avec Dungeon Master ou Wizardry.

Descente aux enfers

Autant vous le dire tout de suite, le monde est immense : Après une trentaine d'heures de jeu, lorsqu'on regarde les cartes de tous les étages que l'on a parcourus, on s'aperçoit que ceux-ci ne sont qu'à moitié complétés, et qu'on a dû manquer des tas de trucs comme ces escaliers qui sont placés bizarrement ou ces pans de murs qui renferment sans doute des dizaines de passages secrets à explorer. C'est d'autant plus dur de se rendre compte de leur existence que le jeu ne fournit que bien peu de renseignements sur leur position. Le joueur doit donc constamment être en alerte, soulever des pierres bizarrement placées au sol, regarder au-dessus de lui pour apercevoir des ouvertures et sonder les parois à tout hasard. Tout autant qu'un jeu de rôle ou d'aventure, Arx est un jeu d'exploration. D'ailleurs, ce que j'aime le plus dans ce soft reste sans conteste la conception des niveaux : on aurait pu le deviner, ceux-ci ont des apparences fort différentes en fonction des aménagements qui y auront été faits par les différentes civilisations en présence. La ville humaine est contenue dans son entier au sein d'une immense cavité. Chez les trolls, c'est une mine avec des boyaux qui serpentent dans un énorme bloc de granit. Et en face, du côté des gobelins, on trouve au contraire un aménagement douillet composé de pièces taillées à même le roc.



Le jeu est ponctué par de multiples cinématiques réalisées avec le moteur de Fatalis et on peut adresser la parole à la plupart des NCP (qui ne sont d'ailleurs pas en reste pour déblatérer tout seuls et lâcher des infos utiles). Notons d'ailleurs l'absence de dialogues en forme de QCM jugés superflus par les développeurs. N'empêche qu'avec, ça aurait pu être encore plus sympa.

Impossible de reparler d'Arx (oui, je sais, on vous a un peu saouler dans les numéros précédents de Joy) sans en remettre une couche sur les graphismes.





Pendant que certains travaillent et risquent leur vie, d'autres passent leur temps dans l'observatoire.

L'art de faire des ronds

Le système de magie d'Arx est novateur pour un jeu : au lieu de cliquer sur des boutons pour lancer des sortilèges, on se voit obligé de tracer les runes qui les composent dans les airs. Cela a bien sûr un double effet : pour s'en servir en toute confiance, il faut une bonne mémoire, et c'est diablement stressant lorsqu'on doit effectuer une série de mouvements complexes pour lancer une boule de feu sur le satané démon qui arrive au contact. En réalité, on devine que cette technique a aussi été introduite pour éviter de voir un joueur utiliser la magie à tout bout de champ pour n'importe quelle raison. Pour rendre le système accessible à tous en dépit de sa difficulté inhérente, on peut préparer deux sorts que l'on gardera en réserve avant de les lancer. En ouvrant notre livre de magie, on a accès aux formules de tous les enchantements connus. En cliquant sur ceux-ci, on peut voir les caractères qui la composent et en examinant ces derniers, le jeu montrera un exemple de la façon dont il faut les tracer. Une majorité de runes sont assez simples à assimiler et le système de reconnaissance marche très bien à partir du moment où l'on s'impose un minimum de discipline dans l'art de faire ses lignes. Mais la plus grande difficulté des arcanes ne consiste pas tant à utiliser ses pouvoirs qu'à les trouver. Au hasard des rencontres, on découvrira de nouveaux caractères ou des parchemins contenant les sorts qui viendront s'ajouter à nos listes. Les plus bourgeois d'entre nous pourront aussi en acquérir, à prix d'or, chez les marchands.

Le moteur du jeu s'en tire haut la main lorsqu'il s'agit d'afficher des labyrinthes tortueux et des planchers sur lesquels on ne progresse qu'avec difficulté. En fait, je ne pense pas qu'il y ait un seul de tous ces kilomètres de couloirs composant le terrain qui doit être parfaitement droit. La majeure partie du temps, on a l'impression tenace et réaliste de progresser sur un sol rocailleux où on se nique grave les pieds.
Un dernier mot sur les textures dont la plupart sont magnifiques, tout spécialement avec un coup de bump mapping par-dessus. L'ensemble est illuminé dynamiquement à grand renfort de torches et d'effets graphiques. À ce titre, les sorts sont tout particulièrement réussis avec des runes qui tournoient autour des magiciens, des rayons de lumière dans tous les sens et des effets de flammes à en faire rougir de honte un pyromane. Autre sujet d'admiration, certaines animations de monstres vraiment impressionnantes comme celles de ce ver géant probablement réalisées grâce à une séance de Motion Capture sur lombric. Seul bémol dans ce paradis, les streums qui sont souvent illuminés d'une manière différente du reste du décor et qui dépareillent un peu du reste de l'image. Pour rendre l'aspect du jeu un peu plus attrayant, les designers ont reproduit des architectures compliquées allant des intérieurs de cathédrales, avec leurs voûtes et vitraux, aux charpentes des maisons de bois reproduites avec moult détails.



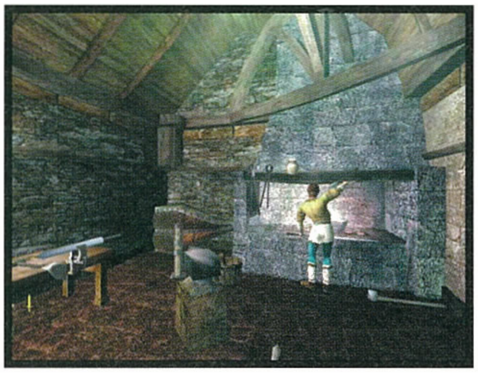
Discrétion et progression

Fatalis lorgne aussi du côté de Thief the Dark Project. Même s'il ne propose pas un gameplay totalement similaire, il s'en rapproche de beaucoup lorsqu'il s'agit d'avancer silencieusement dans les souterrains. Un icone s'affiche sur l'écran au moment où le joueur pénètre dans une zone d'ombre pour indiquer son facteur de discrétion en direct-live. Il peut alors tenter d'éviter les ennemis en passant à quelques mètres d'eux. Bien entendu, celle-ci est modifiée par différentes variables comme l'armure portée : une cotte de mailles brillante ou une plate-mail avec son bruit de casseroles aura peu de chance de devenir l'accessoire à la mode chez les monte-en-l'air et le joueur souffrira d'énormes malus pour se déplacer sans être vu ou entendu. À ce titre, on profitera du dynamisme du décor pour encore mieux se dissimuler : une gourde d'eau renversée sur une torche pour l'éteindre, un objet lancé au loin pour attirer un garde grâce au bruit ou de simples vêtements sombres, nous aideront grandement à progresser. Le joueur psychotique sera heureux de savoir que rien ne l'empêchera, à part des adversaires puissants, de massacrer toute une population. Comme je vous l'avais déjà dit, tout problème dans Arx Fatalis a généralement une multitude de solutions subtiles ou non : ira-t-on discrètement voler l'idole dérobée par les gobelins, ou nous débarrasserons-nous de ceux-ci à coups de hache, pour s'en saisir par la suite, au cas où la diplomatie avec leur chef aurait échoué ? Et la Star Academy, c'est de la merde ?



Je pense donc j'essuie

Face à nous, les monstres ne sont pas en reste. Pour notre plus grand malheur, ils sont munis d'une bonne vue, d'une ouïe et d'un odorat (et même d'un goût en prenant en compte le fait qu'on peut les empoisonner). Pendant le combat,



Dans les forges, on pourra réparer nous-mêmes nos armes et armures.

Le style graphique varie tant pour les ethnies rencontrées que pour les terrains traversés.



Parfois on débarque en plein cœur d'une bagarre générale.

ils adoptent des attitudes compatibles avec leur taille et leur puissance. Frappez un gobelin isolé et vous le verrez partir à grande vitesse. Attendez un peu et vous le verrez revenir avec une dizaine de potes pour régler le problème à dix contre un comme cela est coutume dans leur pays.
Une seule solution pour bien les mater : rendez-les dingues. Éteignez les torches dans le passage d'un garde pour lui faire péter les plombs, faites diversion en lançant des objets pour l'attirer autre part et attaquez-le dans le dos, comme un gros lâche. Faites-leur vivre ce qu'ils vous ont fait subir depuis l'aube des jeux vidéo. Ils sont futés, donc profitez-en pour les martyriser pendant qu'ils sont encore faibles, ce ne sera pas toujours le cas. Prenez les hommes-rats par exemple : ils sont tellement discrets qu'ils peuvent se dissimuler dans les pièces comme des petits chamelons baiseurs. Leur spécialité, c'est de vous suivre discrètement (parfois un petit bruit, ou un gargouillement trahit leur présence) et de vous poignarder dans le dos avant de s'enfuir. Après un ou deux assauts, on devient vite méfiant et au moindre son un peu louche on se plaque contre un mur en scrutant l'obscurité. Rassurez-vous, il n'y a aucun Grec. Parano moi ? Non, ça se saurait. Et puis vous le seriez aussi si, comme moi, l'une de ces bestioles vous avait suivi de niveau en niveau, invisible, dans votre dos, émettant juste ce qu'il faut de couinements pour vous stresser comme jamais.

Allumez votre lanterne et on y va

Non décidément Arx ne porte pas les stigmates d'un jeu français : il s'embarrasse de principes de jeu (création du personnage, système de magie) ne faisant aucune concession au grand public, et s'offre même des voix enregistrées par des pros tant dans notre langue (encore heureux) qu'en anglais. Seulement, tout n'est pas si bon. Par exemple, mon principal reproche au sujet du monde d'Arx concerne la ville : si dans tout le reste du jeu une démographie logique pour les zones est respectée, la population humaine se compte, elle, sur les doigts d'une main de lépreux. Il semblerait que seule une quinzaine de personnes se balade dans toute la capitale et, on a beau être en période de disette, cela fait assez peu. Bien sûr, on trouve dans le château quelques autres habitants mais la cité semble désespérément vide. Quel dommage. Techniquement parlant, j'ai une autre critique à émettre. Celle-ci concerne la souris et sa manipulation très peu souple. Si c'est typiquement le genre de choses que l'on corrige à travers un patch minuscule, il n'en reste pas moins que les mouvements manquent d'élasticité et que le gameplay s'en ressent.
Enfin, on le reconnaît facilement, pour le premier jeu d'une équipe, Arx est tout bonnement un coup de maître. On y trouve un moteur graphique tournant bien, des graphismes et des ambiances allant du bon au superbe, une aventure très prenante et un level design excellent. Que demander de plus au premier jeu de rôle 3D gaulois ? Pas grand-chose, à part une suite de toute urgence.

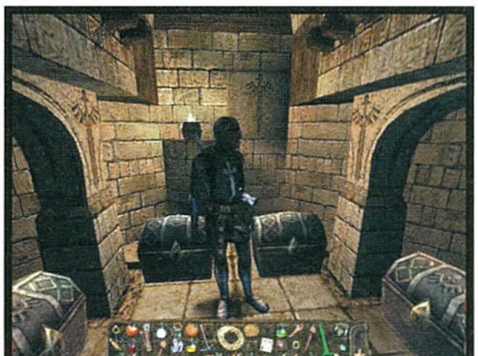
Bob Arctor

Le grand livre des poules

**Arx, en plus de s'être accaparé toutes les caractéristiques d'Ultima Underworld, lui rajoute une nouvelle dimension : l'humour. En voici un exemple significatif : après avoir progressé à coups de hache à travers un étage bourré de nécromanciens, après avoir sauvé une fillette attachée sur un autel sacrificiel et dératisé des grottes en profondeur, on arrive dans une pièce abandonnée, bougrement inquiétante. Sur une étagère trône un livre consacré aux... poulets. En voici un court extrait :
« ...J'ai passé huit ans, nuit et jour au contact des poulets pour essayer de les comprendre. J'ai même commencé à apprendre à marcher comme eux pour leur montrer mon respect... Leur langage est extrêmement complexe : « Cot ! » veut dire « Bonjour », « Coot ?! » signifie « Qu'est-ce que tu fais ? », « Cot ! » indique que ce qu'on s'apprête à faire est interdit... »
Autant vous le dire tout de suite, ce livre est devenu ma nouvelle référence.**

Un peu de technique

La gestion des sons en EAX faisait un peu saccader ma bécane à des moments très précis, ce n'est pas bien grave mais cela arrivait systématiquement au moment de tuer l'adversaire. Côté aventure, j'ai subi quelques bugs de gameplay comme des triggers qui n'avaient pas l'air de se déclencher systématiquement. Un ou deux NPC étaient bloqués dans leur progression par des objets mais c'était vraiment anecdotique et rare. Dans l'ensemble, rien de grave et côté son, là aussi, on voit qu'un énorme boulot a été fait avec des dizaines d'ambiances différentes suivant les lieux. Quel dommage que la musique n'ait pas suivi. La police de caractère utilisée dans le journal est bien trop fine et illisible pour qu'on puisse la lire.



Un jeu éclairé à l'ancienne : à la torche et à la bougie.

En Deux Mots

ARX EST UN SUPERBE EXEMPLE DE GAMEPLAY À L'ANCIENNE REMIS AU GOÛT DU JOUR, ET CET HOMMAGE À ULTIMA UNDERWORLD NE PASSERA PAS INAPERÇU AUPRÈS DES NOMBREUX FANS. MAIS CELA N'ARRIVERA PAS À NOUS FAIRE OUBLIER QUE DERRIÈRE CE DERNIER SE CACHE UN TITRE UNIQUE, TOUR À TOUR SUBTIL ET PASSIONNANT. L'UN DES RPG DE L'ANNÉE, TOUT SIMPLEMENT.

- \+ Une aventure et un monde très immersifs
- \+ Des combats sans pitié
- \+ Un grand gameplay du passé remis au goût du jour
- − Certaines zones, pas assez peuplées
- − Le maniement à la souris assez raté
- − La fonte utilisée dans le journal, illisible

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Bioware ne s'est pas moqué de nous. Les possibilités offertes par NWN sont immenses. Soyez prévenu : si vous devez mettre le doigt dans l'engrenage, vous allez y engouffrer vos jours et vos nuits, votre montre, votre bras, jusqu'à votre slip. Des heures de sain amusement en compagnie d'orcs, de minotaures et de gobelins. Sans oublier bien sûr tout ce que le Net compte comme joueurs passionnés. Évidemment, NWN n'est pas parfait. Autant le dire tout de suite, la campagne solo nous a un peu déçus. Ce qui fait toute la richesse et la puissance du dernier-né de Bioware, c'est la dimension multijoueur sur Internet. Grâce à l'éditeur fourni, le Toolset Aurora, il est virtuellement possible de créer son propre univers. Un peu comme faisait le maître du donjon, à l'époque où jeu de rôle rimait avec dés multifaces et papier/crayon. Normal, c'est là que tout a commencé.

Neverwinter Nights

JEU DE RÔLE À GÉOMÉTRIE VARIABLE



Ça défouraille sévère.

Neverwinter Nights était l'un des jeux les plus attendus de cette année. À juste titre. Après cinq ans de développement, le bébé est enfin arrivé. Mieux, il sort localisé en français, pour la plus grande joie des amateurs de jeu de rôle.

Multifaces et écrans de maître

Neverwinter Nights est construit sur des fondations solides. Plutôt que réinventer le fil à couper le beurre - ouais, le fil à plomb serait plus approprié - nos Canadiens de Bioware sont partis des règles d'Advanced Dungeons & Dragons, troisième édition, pour créer les mécanismes et le background de NWN. C'est somme toute une très bonne chose. Ce système a fait ses preuves. Et il est loin d'être inaccessible, même pour quelqu'un qui



TOUT PUBLIC — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

CONFIG MINIMUM **PII 450, 128 MO DE RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **INFOGRAMES** DÉVELOPPEUR **BIOWARE CANADA**
TEXTE ET VOIX **FRANÇAIS/ANGLAIS** TESTÉ **EN ANGLAIS**



L'interface

L'ergonomie de NWN est bonne. On dispose de raccourcis clavier, mais on peut très bien tout contrôler à la souris. Les icones sont disposés en cercle autour du perso. Il suffit de quelques clics droits pour trouver la commande recherchée. Pour gagner du temps, on peut draguer les commandes sur les barres de raccourcis. Une option indispensable pour les lanceurs de sorts.



n'a jamais joué à AD&D. En fait, les règles de la troisième édition sont beaucoup plus ouvertes qu'auparavant, notamment pour l'évolution du personnage. On est bien moins limité dans le choix des attributs. Ainsi, à l'exception de quelques compétences, chaque perso peut maintenant quasiment tout faire. Les sorciers enfilent des armures, les clercs s'aventurent à désarmer des pièges, et les rôdeurs ne se gênent pas pour identifier des objets magiques. Attention, cela ne veut pas dire que vous serez aussi habile dans ces activités qu'un p'tit gars dont c'est le métier. Mais bon, au moins, vous pouvez essayer. Il faut juste plus de points à un guerrier pour apprendre le crochetage de serrures comparativement à son pote le voleur de grand chemin. Ensuite, on doit assumer ses choix. Non seulement un magicien en armure aura nettement plus de risques de foirer ses sorts, mais en plus il aura intérêt à avoir un max de points de Force pour cavaler avec 30 kg de fonte sur le dos. Oui, faut être réaliste.



Mmmh, que serait un donjon sans dragons ?

Le système de règles de NWN est également plus souple que les règles AD&D originales, pour ce qui est des persos multiclassés. Et plus gratifiant. Plutôt que répartir équitablement les points d'expérience entre les différentes classes de notre perso, on a la possibilité de doser tout ça à notre guise (onze classes au total). Si vous changez de métier en cours de route, vous ne perdez pas non plus les compétences apprises précédemment. Prenons un exemple. Supposons que vous ayez démarré votre carrière avec un Guerrier. Et décidé, à un moment donné, que quelques compétences du voleur vous seraient bien utiles. Quand vous gagnez un niveau, il suffit de choisir Rôdeur comme nouvelle classe, de distribuer quelques points en Crochetage, et hop ! de reprendre votre progression de Guerrier le niveau suivant. Si c'est pas cool tout ça.

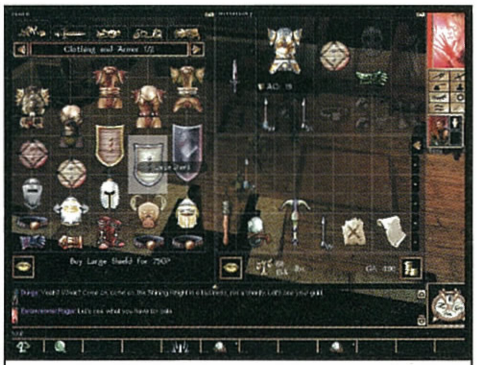




Quêtes à foison

En matant les photos d'écran qui parsèment ce test, on pourrait se dire que NWN boxe dans la même catégorie que Diablo II ou Dungeon Siege. Que nenni, bande de pingouins dyslexiques. On a affaire ici à du JdR pur jus, davantage orienté quêtes touffues que ses illustres cousins plutôt orientés action (amis fans de Diablo II, ne prenez pas la mouche, ce n'est pas un jugement de valeur). Cela dit, NWN n'est pas aussi rigide que les règles le laissent supposer. Même si on ne snipe pas à tout va, l'action est suffisamment soutenue pour nous tenir bien éveillés. Ça bouge même un peu plus que dans un Baldur's Gate, par exemple. Bon, de temps en temps on fait une halte pour se reposer et apprendre de nouveaux sorts. Il y a aussi une quantité non négligeable de textes à lire et de conversations avec des PNJ, si on veut explorer à fond le scénario. Mais ces phases statiques sont compensées par des combats menés tambour battant. Notons quand même, pour les rôlistes méthodiques et organisés, qu'en appuyant sur Espace, on pause la baston. Ce qui permet de lancer des commandes de manière plus tactique.

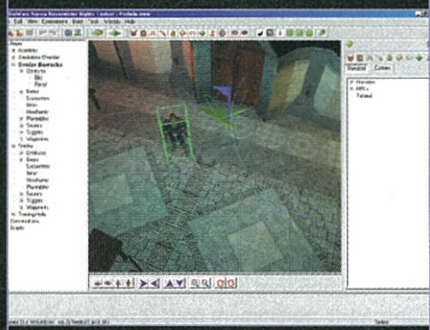
Les points de sauvegarde sont nombreux. Les accès disque ne durent pas trois plombes. Ce qui fait que, cahin-caha, pour peu que vous parliez avec les gogos du coin, vous aurez toujours quelque chose à faire pour vous éclater.


Ces marchands, tous des voleurs !

En plus des quêtes principales, le mode solo de NWN comporte une flopée de quêtes latérales. Il y a même des quêtes dédiées à la classe de perso jouée (on s'en aperçoit en recommençant une partie avec un nouveau type de perso). Certaines quêtes ont aussi des répercussions sur notre alignement. Je vous avais bien dit que ce n'était pas une bonne idée de détrousser ce pauvre marchand, juste après l'avoir tiré des griffes des orcs… Pour gérer tout ça, on dispose d'un journal qui récapitule les quêtes en cours. N'empêche que l'objectif à atteindre est parfois confus, et on se retrouve quelquefois bloqué dans une quête sans savoir où continuer notre aventure.


De jolis effets de lumière pour une ambiance bien tripante.

L'Aurora Toolset



L'outil de création de modules, l'Aurora Toolset, est tout à fait impressionnant. Ils sont malins, chez Bioware. Il ne faut pas sous-estimer les joueurs passionnés, surtout quand on leur donne les moyens de s'exprimer. En quelques minutes, on peut donc peindre sa propre carte (surtout si on a fait un brouillon sur papier). Ensuite on dispose des événements scriptés, on pose des pièges, on place des trésors, on saupoudre tout plein de monstres rigolos à choisir dans un bestiaire bien fourni. C'est certes moins facile que ça en a l'air, mais beaucoup plus simple que devoir développer son propre JdR micro. La plus grosse difficulté réside dans le langage de script, qui ressemble à du C. Va falloir se documenter et, au début, les PNJ ne feront pas exactement ce que vous avez prévu. Heureusement, il y a des événements simples pré-scriptés. Les modules créés sont également très compacts, ce qui facilite leur diffusion. À ce jour, il y a déjà 1 137 modules référencés sur le site de Bioware : http://nwn.bioware.com/. Le petit architecte amateur y trouvera aussi tout plein de tutoriaux pour créer ses propres modules.





Du solo en solo

Le mode solo mérite bien son nom. À savoir qu'on ne contrôle qu'un seul personnage et pas une équipe de gugusses comme dans Icewind Dale et consorts. Pour s'offrir un petit dédoublement de personnalité, on devra se contenter d'invoquer des créatures et s'en servir de familiers. Ce qui est bien marrant aussi, notez. On recrute également des PNJ. Mais pas plus d'un à la fois. Le contrôle du PNJ peut se faire directement, mais pendant ce temps, on ne dirige plus son perso. On peut également lui donner des ordres simples, comme garder, attaquer l'ennemi le plus proche, ou tenir la position. D'autres options bien utiles existent : distance à laquelle se tient le familier, est-ce qu'il peut soigner, est-ce qu'il attaque à distance ou au contact, etc. Notre esclave a toujours un niveau de moins que notre perso, ce qui fait qu'il ne levelle pas des masses.





Le tutorial est bien fichu.



Des décors de villes moches et des textures répétitives.

Pas moyen non plus d'avoir accès à son inventaire. Si on lui refile une potion, glouglou ! il l'avale illico. Quel soudard.
L'absence d'une équipe de persos complémentaires nous oblige à quelques allers et retours en ville, afin de recruter le spécialiste le plus approprié. Autant on apprécie d'avoir un prêtre sous la main quand on crapahute dans des cryptes infestées de morts-vivants, autant un bon voleur s'avère plus approprié dans une zone infestée de pièges. Heureusement que la téléportation existe. De temps à autre, on réintègre l'hôtel de ville de Neverwinter pour aller vendre son butin et changer de PNJ. Puis, pour quelques pièces d'or, on se fait réexpédier d'où on était venu. Hop là ! D'ailleurs je vous conseille de prendre un perso doté de compétences de voleur, sous peine d'effectuer de nombreux allers retours. L'I.A. des PNJ souffre de quelques défauts. Surtout le pathfinding. Genre, on fait irruption dans un mariage de gobelins en criant : « yahhaa ! », juste pour s'apercevoir que le gros bras qui devait nous servir d'escorte est resté coincé en arrière dans le décor. Oui, c'est un grand moment de solitude. Dans NWN, la mort n'est pas trop pénible. Si votre compagnon se fait occire, il suffit de se téléporter en ville pour le récupérer. Si c'est sur votre auguste personne que la mort a étendu ses sombres ailes, pas de quoi flipper non plus. Soit un prêtre de haut niveau vous ressuscite, soit vous revenez où vous étiez moyennant quelques brouzoufs, soit - magie de l'informatique - vous rechargez votre dernière sauvegarde.

Les règles de la troisième édition sont beaucoup plus ouvertes qu'auparavant.



En troidérama

Le passage du bitmap à la 3D a été exécuté de main de maître par Bioware. Le moteur du jeu est effectivement mignon tout plein. Notamment la gestion des ombres et lumières. Les ombres portées sont magnifiques quand elles dansent sur les murs suintants des labyrinthes. Les textures ne sont pas mal non plus, surtout si votre carte vidéo gère le bump-mapping. On pourra trouver que les modélisations des persos sont un brin cubiques. N'empêche que les objets récupérés dans le monde, quand on les équipe, apparaissent à l'écran, à la main ou sur notre héros (ce qui donne une bonne variété d'apparences). Les animations sont bien réalisées, notamment les coups spéciaux de certaines classes. Faut voir un moine faire du kung-fu fighting, ça dépote. Voilà qui fait beaucoup pour l'ambiance du jeu. Côté décors, c'est mitigé. Vu le nombre limité de textures, les villes sont plutôt moches. Les murs sont trop réguliers, ça manque vraiment de saveur. Les extérieurs sont heureusement bien mieux rendus. Comme NWN représente la première incursion de Bioware dans la 3D, on pouvait craindre des problèmes de gestion de caméra. Eh bien, pas du tout, puisqu'on n'arrive pas à la mettre en défaut. Notre avatar est toujours bien visible au centre de l'écran. De plus, on dispose de plusieurs configurations caméra, dont des vues poursuites. On ne dira jamais combien la musique et les bruitages sont importants pour créer l'atmosphère. Les orchestrations de Jeremy Soule (un spécialiste, il a notamment créé celles de Morrowind et Giants) habillent Neverwinter avec brio, avant de se faire un peu lourdantes. Bah, pas grave, on baisse le volume. Les effets sonores remplissent un boulot de fond tout aussi

efficace, même si on n'y prête pas attention de prime abord. Grognements des bestioles, fracas des épées, petits pas feutrés sur le dallage des ruelles viennent renforcer la tension quand on explore une nouvelle zone. Les râles des habitants, qui tournent en boucle en ville au début de l'aventure, sont quand même bien pénibles. La plupart des effets sonores bénéficient du positionnement 3D, ce qui est vraiment très chouettos, si votre installation gère cette option. Comme vous le savez, NWN sort entièrement localisé en français : textes et dialogues enregistrés. C'est d'ailleurs pour juger de la qualité de la localisation que nous avions décidé de repousser d'un mois le test de Neverwinter. Et là… le gag. La version française que nous a confiée Infogrames, limitée dans le temps, est déjà expirée. Oui, du coup, c'est très bête. Tout ce que je peux vous dire, c'est que la traduction a été confiée à KBP, une boîte qui fait du travail de qualité (Outcast, I-War 2). Reste que traduire NWN est un gros boulot. Dans la version anglaise, on peut relever quelques petits problèmes, comme des voix absentes alors que les persos bougent les lèvres. Dans le pire des cas, les textes des conversations apparaissent en toutes lettres à l'écran.



À plusieurs, c'est encore mieux

Neverwinter Nights prend toute sa dimension quand on aborde le multijoueur. C'est la véritable valeur ajoutée de NWN. Pour le coup, on est plus limité à un seul perso, puisqu'on rejoint une équipe de joyeux aventuriers, que ce soit en réseau local ou pour des parties sur Internet.
La Communauté de l'anneau a accueilli NWN les bras grands ouverts. Dès la sortie de la version internationale cet été, des hordes de joueurs se pressaient déjà sur les serveurs en ligne. Vous ne devriez pas avoir de problèmes pour trouver des compagnons d'aventure à toute heure du jour ou de la nuit.
Les serveurs sont regroupés en plusieurs catégories : action, jeu de rôle, PK… Mais soyez prévenu, même sur des serveurs estampillés jeu de rôle, vous allez croiser une faune de blaireaux avec des persos sur-boostés, en train de se raconter des conneries rarement en rapport avec le scénario. « De quoi, de quoi ? où ça ma carte vidéo overclockée elle tourne moins vite que ta saucisse de Morteau ? ». Clair, pour vraiment s'amuser, il faut le faire en bonne compagnie. Ce n'est pas un gros problème. On peut faire tourner une partie entre potes. Ou bien, après quelques tâtonnements, trouver refuge sur un serveur avec des gens sympas qui ont les mêmes objectifs que vous en termes de gameplay.
Il est possible de récupérer son perso solo dans une partie multi, ce qui fait qu'on n'a pas besoin de recommencer à zéro. Les personnages sont sauvés sur le serveur qu'on a rejoint. Il est aussi possible de sauver son perso sur sa bécane, ce qui évite de perdre son aventurier préféré, si tel serveur venait à mettre la clé sous la porte.
Rejouer la campagne solo en multi est bien marrant. Mais NWN ne se cantonne pas qu'à ça, heureusement. Avec l'engouement que connaît Neverwinter, et grâce au Toolset Aurora (voir encadré), moult univers originaux sont en train de voir le jour. Pas de doute que des modules incroyables vont apparaître. Qui sait, certains seront bientôt aussi réputés que les meilleurs mods pour Quake, Half-Life ou Unreal.

IanSolo

Un peu de technique

Côté performances, c'est pas mal du tout. Sur une machine moyenne (800 MHz), pas de problèmes pour jouer en 1024x768 avec un niveau de détail correct (textures en 64 Mo, antialiasing 4X, Vsync, etc.). NWN intègre un système de configuration automatique qui détermine les options les plus adaptées à notre bécane. Suivant la carte vidéo, on jouera dans des résolutions comprises entre 800x600 et 1600x1200.
Pour le multijoueur, NWN est doté d'un patcheur intégré qui s'occupe de télécharger la dernière version du client. Au moment où j'écris ces lignes, on en est déjà à la version 1.23.6733. Sale temps pour les bugs.



On invoque des familiers.



En Deux Mots

ÇA VALAIT LE COUP D'ATTENDRE AUSSI LONGTEMPS. MÊME SI L'UNIVERS N'EST PAS LE PLUS ORIGINAL DE TOUS LES TEMPS, MÊME SI LA CAMPAGNE SOLO SOUFFRE DE QUELQUES DÉFAUTS, NWN EST UNE PETITE RÉVOLUTION DANS LE MONDE DU JDR GRÂCE AU MODE MULTIJOUEUR, ET SURTOUT GRÂCE À LA POSSIBILITÉ DE CRÉER DE NOUVEAUX MODULES. AVIS AUX MAÎTRES DU DONJON ASSISTÉS PAR ORDINATEUR.

- + Les règles AD&D troisième édition
- + Multijoueur
- + Potentiel énorme avec les modules externes et l'Aurora Toolset
- − Campagne solo moyenne
- − Villes moches, textures répétitives

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	SOLO
9	MULTI


bigben interactive
New World Order
RETABLISSEZ L'ORDRE !
PC CD-ROM
New World Order
Counter Terrorism Combat
New World Order © Project Three Interactive BV 2002. All rights reserved. Developed by Project Three Interactive Studio AB (Termite Games). Published by Project Three Interactive BV under exclusive license. Distributed in France by Bigben Interactive. The Project Three Interactive logo and Termite Games logo are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.
P3i PROJECT THREE INTERACTIVE
TERMITE GAMES
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
bigben interactive



« À l'attention de l'occupant de la forteresse de Saint-Jean de Luz de Beyrouth »

Monsieur,

Nonobstant le nombre important de vos compagnons présents dans l'enceinte du château, sachez que vous occupez ce terrain d'une manière illégale. Le fait que nous soyons partis de ces terres depuis une cinquantaine d'années signifie-t-il pour vous que la place était laissée à l'abandon ? Faute de réponse de votre part, je me verrais donc contraint de demander aux autorités locales qu'elles prennent toutes les mesures nécessaires pour vous éconduire hors de ces murs vous et vos amis dans les délais les plus brefs.

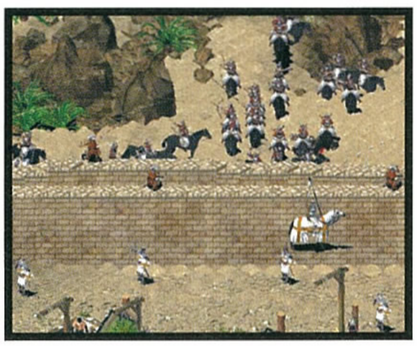
Soyez assuré, monsieur le cheik Omar, de l'assurance de mes salutations les plus chrétiennes.

Signé Arctor Duc de Meuh-Les-Vaches,
plus ou moins protecteur de la foi. »

Stronghold Crusader

STRATÉGIE / GESTION

Stronghold Crusader offre un gameplay amélioré par rapport au premier volet, tout en s'ouvrant vers l'extérieur avec des parties réseau et une I.A. enfin correcte.



TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **PII 300 GHz, 64 Mo Ram**
ÉDITEUR **Take Two Interactive**
DÉVELOPPEUR **Firefly Studios Grande-Bretagne**
TEXTE ET VOIX **Français et anglais**

Et nous voici repartis pour de nouvelles aventures orientales. Sorti il y a plus d'un an, Stronghold Crusader nous avait épatés par son aspect « jeu de construction mêlé à de la gestion sauce Settlers » (l'aspect lourdingue en moins). Ici donc, le thème est une fois encore centré sur les croisades. Le joueur sera, au travers des campagnes, amené à parcourir des contrées désertiques qui bizarrement ne semblent pas être le meilleur endroit pour la culture et l'élevage. Autant vous le dire tout de suite, ça va crever de faim dans les chaumières. Mais après tout, on s'en tape grave, du moment qu'on peut lever une armée afin d'aller combattre le mécréant.

Des assauts par poignées de dix

Sur le menu principal, on trouve, outre un mode multijoueur, de nombreux choix consacrés au jeu solo. En plus des skirmish traditionnels, on découvre une espèce de campagne sous forme d'affrontements à



Un zoom arrière sur la carte est souvent utile pour bien placer ses défenses.





épisodes, s'enchaînant les uns après les autres sur une sorte de plateau faisant penser à un jeu de l'oie mais sans oies. Le mode Construction de châteaux, lui, a été conçu à l'intention de l'artiste contemplatif qui aime se laisser vivre. Bref, tout spécialement pour moi. Le principe est hyper-simple : tout d'abord, on fait travailler bien dur ses paysans en les affamant histoire de rigoler juste ce qu'il faut, et puis on leur fait bâtir un château. Ma spécialité, c'est la triple rangée de murailles avec des dizaines d'archers montés sur celle-ci. C'est le truc rêvé pour dégoûter les lourdingues. D'ailleurs, sur la centaine de mètres que font les remparts en longueur, j'ai certainement utilisé autant de pierres qu'il a dû en falloir pour ériger la grande pyramide. Quand on est vraiment épuisé par ce jeu de construction débile, on peut déclencher une attaque et une invasion pour se faire des petites frayeurs. Et c'est là qu'on se marre, en testant les défenses du château : on laisse entrer les assaillants dans la première enceinte et on les enferme comme au zoo tout en espérant qu'ils ne salopent pas trop l'endroit lorsqu'on y foutra le feu. Ou alors, on installe quinze balistes et trente archers pour repousser la horde de deux Sarrasins qui débarque du nord. Une fois qu'on aura bien assimilé les principes de base, on pourra enfin passer à quelque chose de plus sérieux. On trouve quatre grosses campagnes dans Stronhgold Crusader. Chacune nous faire revivre un aspect ou une époque des croisades, dans le camp chrétien ou musulman, ainsi que les assauts les plus importants de cette riche période de l'histoire. En tout, il existe des dizaines de scénarii avec des objectifs bien recherchés, proposant toujours un challenge d'un bon niveau. Si les missions de siège ou d'assaut sont assez nombreuses, il est vrai, elles ne sont toutefois pas les plus intéressantes. D'autres encore nous fixent des buts précis, comme atteindre un certain niveau de production, construire telles ou telles troupes, ou enfin posséder x exemplaires d'un produit particulier.

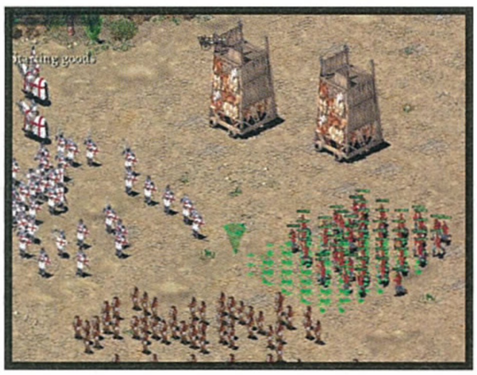
L'assaut d'une ville occupée se repousse à coups de balistes.



TIPS JEU

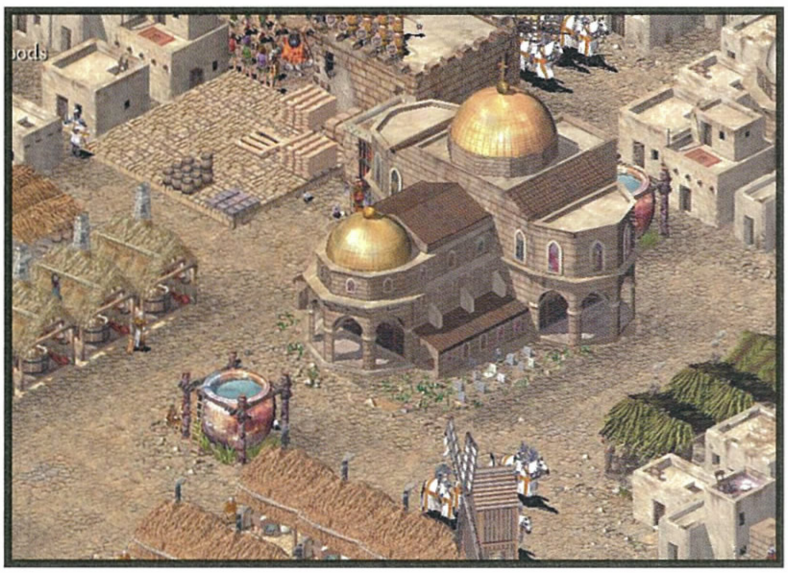
Souvent, la réussite du scénar sera déterminée par le bon placement du château, et il faudra donc étudier le terrain avec soin avant de construire quoi que ce soit. Avant chaque mission, vous pouvez révéler une série des tips qui donnent les conseils les plus judicieux pour passer une mission compliquée, ou pour résoudre un problème apparemment insoluble.

Assaut, tenue d'un siège, construction d'une forteresse de A à Z : on sait s'amuser en Terre Sainte.



Ces tours sont très utiles pour faire pénétrer les hommes dans une place forte, mais elles prennent feu.

La cathédrale produit les mystérieux moines noirs.





Rien de plus agréable qu'une belle flambée par 60° à l'ombre.

Crusader permet une **multitude de tactiques** fourbes, avec l'**utilisation** des **pièges** et des sapeurs.



Spiritualité et « faminité »

« Cheik Omar, vous n'êtes pas un grand fêtard. J'ai pu le deviner à la façon dont vous avez retourné mes tonneaux de bon vin dans lesquels fermentait Henry-Camille, mon fidèle messager, et Monsieur Groin, son porcelet facétieux. Ah, vous auriez dû voir ces deux-là amuser les troupes avec leur sketch « du fermier, du porc et de la grosse truie », mais je vous ennuie peut-être avec ça. Omar, cher Omar, je vous devine excédé par les pressions de la guerre. À votre façon, je le sais, vous êtes un brave garçon aimant la vie et les animaux. Je commence même à trouver votre civilisation fascinante. Vos chevaux, par exemple, sont des plus étranges : ils sont de bien plus grande taille que nos propres destriers et en plus, ils boivent si peu que ça doit être bien pratique. Omar, soyez raisonnable, vous ne pourrez pas repousser éternellement nos échelles et brûler nos hommes avec de l'huile bouillante. D'ailleurs, beaucoup d'entre eux étaient déjà chauves avant ces assauts, ce qui souligne le peu d'utilité de votre démarche. Et pour l'amour de Jésus, cessez de décapiter mes gens à tour de bras ! »



Non, décidément, précipiter les chevaux contre les remparts n'est pas à proprement parler une tactique payante.

Le gameplay de Stronghold est assez nerveux. Une simple attaque venue au mauvais moment est susceptible de tout faire partir en couille au niveau du duché : le paysan, excédé de se faire tirer des flèches dans l'œil, partira vers des horizons meilleurs ; la gentille fermière, passant son temps à cueillir des pommes dans son verger, en aura vite marre de tomber enceinte de cinquante personnes différentes après chaque invasion. Bref, vos serfs vous abandonneront comme des gros lâches à votre triste sort de rentier si vous ne les protégez pas. Bien plus encore que dans Settlers, Stronghold Crusader demande une parfaite maîtrise de la chaîne alimentaire et des différents corps de métiers. Ainsi, la disposition des infrastructures au sein du château ou à l'extérieur est la variable la plus importante de tout le jeu, celle qui décidera de la victoire ou de l'humiliation. À côté du grenier où s'entreposent la bouffe et les matériaux que les hommes apportent, on doit disposer les buildings des artisans en respectant un certain ordre d'importance. Si tout est fait correctement, on verra nos copains aller se servir en matières premières, puis entreposer le matos produit à l'armurerie ou dans d'autres dépôts. Comme je vous l'avais déjà dit dans le bêta-test du mois dernier, l'un des aspects les plus compliqués de Crusader est la gestion du moral de nos citoyens. À part les choses sur lesquelles on ne peut pas avoir de contrôle, on peut influencer grandement leur condition en baissant les impôts pour faire venir le gogo, ou en distribuant une double ration de bouffe pour qu'ils se mettent tout de suite à nous aimer. Oui, comme les chats et les enfants.

Du nouveau dans les dunes

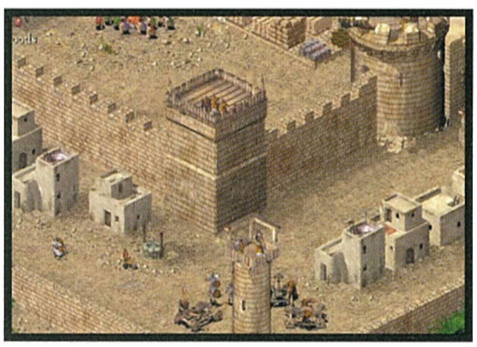
Plus encore que dans le premier opus, on trouve des soldats redoutables, comme les assassins (de véritables ninjas qui escaladent nos remparts à coups de grappin), les moines noirs (à élever dans les cathédrales) ou les frondeurs. Certains feront des ravages, non seulement dans nos rangs, mais aussi dans nos structures. Il ne faut pas se voiler la face, les Sarrasins aiment faire cramer des trucs, et ils possèdent un bon nombre d'escouades composées de pyromanes comme les lanceurs de feu, ou de redoutables balistes qui feront cramer nos maisons en moins de deux. Heureusement, au Moyen Âge, ils avaient une méthode très efficace pour éteindre le feu : on appelait ça, l'eau. C'est donc en plaçant des grosses citernes (avec les puits pour les remplir) entre chaque bloc de bâtiments, et en évitant de construire ces derniers en grappe, que l'on empêchera la propagation des flammes. Autres nouveaux venus, une tour de guet probablement inspirée des minarets, et une boutique de mercenaires où l'on recrutera des hommes de facture locale. Dernier apport de Crusader, l'éloignement et la nostalgie de la patrie aidant, les églises et les tavernes voient les bonus qu'elles apportaient augmenter considérablement.

De la fontaine au pilori

Enfin, quand même, c'est fou tout de ce que l'humain peut supporter avant de craquer : par exemple, dans mon château, j'ai aboli totalement les taxes mais aussi interdit la consommation de la nourriture pour rétablir un juste équilibre. Pour l'instant, ils m'aiment beaucoup à cause des petites fontaines et des jardinets que j'ai placés un peu partout rien que pour le bonheur des yeux. Mais cet âge d'or durera-t-il ? Dans le cas contraire, le joueur peut installer divers appareils de torture dans les rues pour impressionner le laboureur revêche et le contraindre à biner dans la joie. En fait, les friandises ont un prix : souvent, au lieu de retourner bosser, on peut voir ses citoyens aller se promener comme des cons dans les petits jardins et ne rien branler d'autre de toute la journée.



Stronghold Crusader offre une myriade de missions très recherchées et quatre grosses campagnes.



Les plus beaux châteaux ont plusieurs épaisseurs de remparts.

Les aventures d'Henry 2 (D)

Omar, vous me décevez beaucoup. Depuis deux ans que je vous assiège, vous n'avez pas répondu à mes dix-sept précédentes missives. J'en viens même parfois à me demander si votre langue natale est bien le latin. Au fait, belle astuce que celle de faire éviscérer tous mes espions déguisés en prêtres. Forcément, après ça, vous n'avez plus de problèmes d'espions, mais plus de prêtres non plus pour dire la messe. C'est malin. Omar, soyons fous, et réconcilions la civilisation avec votre petit pays. Vous le verrez, nous ne sommes pas de mauvaises gens. Si vous choisissez de devenir aimable et coopératif, nos forgerons pourront peut-être faire quelque chose pour arranger vos petits sabres recourbés. »

Il y a encore une bonne quantité de trucs qui ne me satisfont pas dans le jeu. Pour commencer, le moteur 2D. Si celui-ci est assez fluide (avec quand même des cafouillages quand il y a plusieurs centaines d'hommes à l'écran), il n'en demeure pas moins qu'il commence à être un peu hors du temps avec sa rotation limitée aux quatre points cardinaux, ses deux niveaux de zoom et j'en passe. Les unités sont mignonnes soit, mais après avoir fait joujou à Medieval Total War, c'est déroutant. Non vraiment les gars, ne nous refaites plus le coup de la 2D. Côté gameplay, c'est tout à fait convenable, ou presque : pourquoi ne pas avoir mis encore plus de nouvelles unités ? Ou de bâtiments ? Ça coûte tellement de ronds ou de milliers d'heures de boulot aux programmeurs/designers pour qu'ils refusent de rajouter une cinquantaine de soldats ? Bon, on le voit en jouant, tout l'intérêt du soft n'est pas tant dans sa diversité que dans l'ingéniosité de certains scénarios. Mais tout de même : on croirait qu'il y a des commandos de la mort qui vont débarquer et buter leur famille à la moindre idée originale.

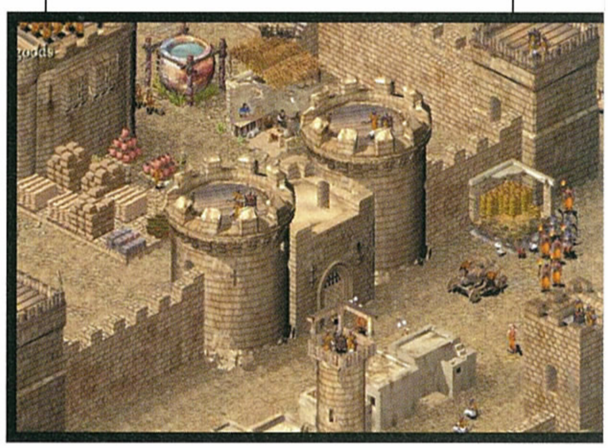
Bob Arctor

Un peu de technique

Un très bon point pour la musique du jeu, avec ses faux airs de « Fallout arabisé », qui rajoute beaucoup à l'ambiance. À part l'éternel regret de ne pas bénéficier d'un moteur 3D flambant neuf, tout est correct, et le bug de « sa majesté le couard » évoqué dans le bêta-test du mois dernier semble avoir disparu. Dernier truc superpénible : le fait qu'on ne puisse pas faire tourner les bâtiments directement, et qu'il faille passer par la rotation de la carte pour bien les orienter.



Les mines de fer sont généralement situées à mille bornes du château, exprès.



En passant le curseur sur le grenier ou l'armurerie, on peut voir leur contenu.

En Deux Mots

STRONGHOLD CRUSADER NE DÉCEVRA NI LES FANS DU PREMIER OPUS, NI LES NOUVEAUX VENUS QUI SOUHAITENT S'ADONNER AUX JOIES DES CROISADES SANS ÊTRE OBLIGÉS DE DOMPTER L'ÉNORME MACHINE DE GUERRE QU'EST MEDIEVAL TOTAL WAR. ON Y TROUVERA DE TRÈS NOMBREUX SCÉNARIOS, QUATRE GROSSES CAMPAGNES ET L'ÉDITEUR QUI VA AVEC POUR S'AMUSER COMME EN L'AN 996. QUEL DOMMAGE QUE LE MOTEUR GRAPHIQUE N'AIT PAS ÉTÉ REMIS AU GOÛT DE LA JEUNESSE.

- \+ Des campagnes et scénarii diversifiés et bien bossés
- \+ Un jeu entre stratégie et développement diablement marrant
- \+ Tous les attraits du STR sans la lourdeur
- − Le moteur 2D, encore correct mais limite
- − Quelques bugs graphiques

5 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



X-Plane 6

SIMULATEUR DE VOL

Ah qu'il est bien loin le temps où les simulateurs de vols civils se battaient en duel sans merci sur les rayonnages des magasins. Il y a un peu plus d'un an, l'amateur se trouvait devant un choix difficile face à Flight Simulator, Flight Unlimited et Fly ! Mais les lois du marché étant ce qu'elles sont, seul le meilleur a survécu car, comme on dit, il ne peut en rester qu'un. Tiens, en parlant de ça, j'aimerais vous causer un peu du feuilleton « Highlander ». Déjà, j'aime pas trop l'acteur Adrian Paul qui est bien

La simulation de vol civil a encore le vent en poupe. La version 6 de X-Plane sort donc de sa confidentialité pour être enfin distribuée de par nos contrées.





lourdingue ne serait-ce que parce qu'on n'arrive pas à distinguer son nom de son prénom. Et puis, il a des cheveux gras et une dégaine de Has been. Bon, voilà, ça va mieux. Oups ! Mais j'allais oublier de vous parler aussi de « L'immortelle », un honteux spin-off des films et du feuilleton sus-cité : j'avais commencé à regarder cette série à cause de son titre ricain qui est « The Raven », et j'espérais donc y voir une héroïne brune avec des plumes plantées dans les fesses qui fasse : « Croa ! Croaa ! ». Manque de bol : contre toute logique, le personnage principal est une fille blonde platine (d'où le titre) qui possède toutes les caractéristiques physiques et mentales de Catherine Lara.
Dans les simulations de vol par contre, on ne trompe pas le client : seul Flight Simulator a survécu, ou presque, car, cependant, un autre produit, bien moins connu, X-Plane, nous revient ici dans sa sixième édition.

TOUT PUBLIC

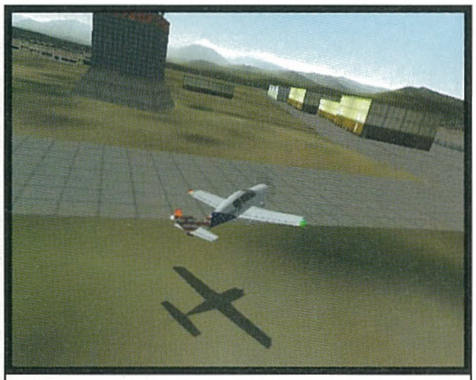
Config mini Pentium 1GHz, 256 Mo Ram, carte 3D (Open GL)
Éditeur Xicat
Développeur Laminar Research États-Unis
Texte V.F. **Voix** V.O. **Testé en** anglais et français

Résistance ou collaboration ?

X-Plane, c'est un simulateur de vol venu d'ailleurs. Développé à ses débuts par un cow-boy solitaire et vendu à un

Des bouts de tout partout

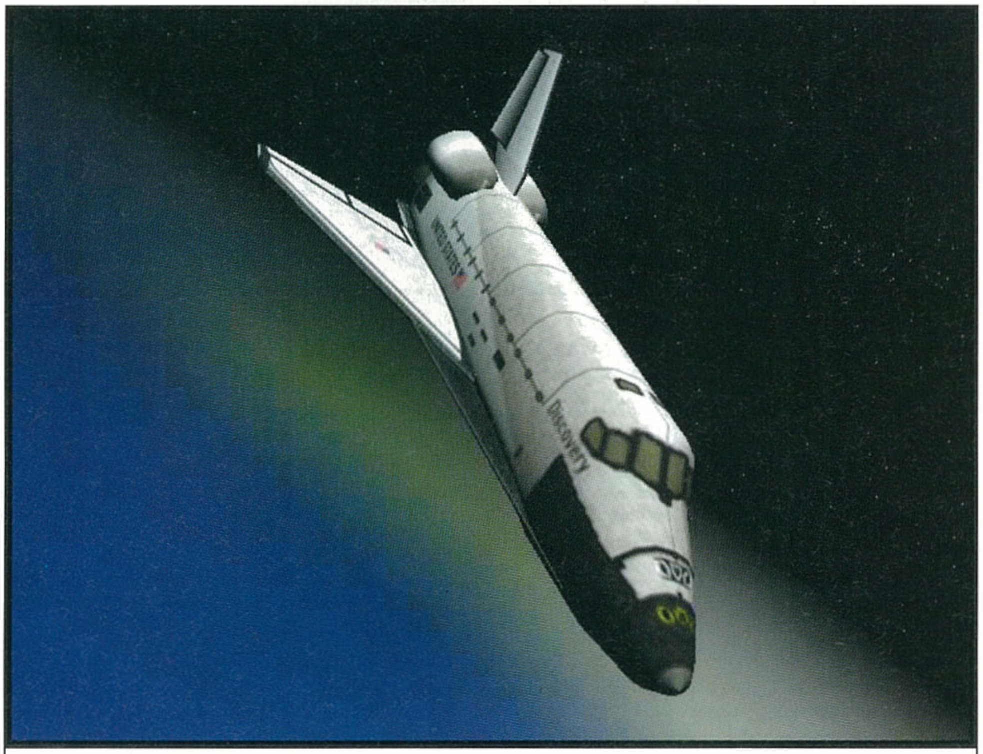
L'autogen était la star des features de FS2002. Il consistait tout simplement à remplir les textures vides du terrain de maisons, d'arbres, et d'arbustes conformes au lieu survolé. Puisque tout ceci est généré automatiquement et en temps réel, cela ne prend pas de place et crée des effets saisissants à basse altitude. X-Plane a tenté d'émuler cette option avec (pour l'instant) ce qu'il convient d'appeler un résultat misérable : en survolant les villes, on assiste à un étalage immonde de petits pavillons pourraves qui se répètent à l'infini, avec un effet de moire des plus atroces. Si la végétation est, quant à elle, plutôt bien représentée, elle reste bizarrement assez peu dense. Cependant tout n'est pas foutu, puisque ce problème particulier sera l'objet d'un prochain patch et puis, rien n'empêche de désactiver tout cela. Parmi les autres objets présents au sol, on rencontre divers obstacles, des lignes à haute tension, des navires et surtout, des routes. Celles-ci sont assez réussies puisqu'on peut voir, si l'on descend assez bas, des voitures en 3D rouler sur le bitume. On notera que FS 2002 a retiré cette option, trop gourmande, au profit d'un système routier à base de textures grisâtres, moins intéressant.



X-Plane est le meilleur outil pour simuler vrilles et décrochages.

X-Plane est utilisé par des bureaux d'études d'aéronautique pour le design d'appareils.

prix prohibitif (1 200 balles uniquement par correspondance), il avait réussi à toucher nos côtes l'année passée, diffusé en France en version boîte à un prix raisonnable. Pour l'amateur du genre, X-Plane est un produit très séduisant. Il intègre en effet une multitude d'utilitaires permettant de tout faire, de la création du monde à la construction d'un avion. Mais son arrivée suscite une troublante interrogation : lequel, entre FS 2002 et X-Plane, est le meilleur ? Pour y répondre, il faut connaître la stratégie de Microsoft consistant à sortir un FS tous les deux ans. Avec un tel rythme, il leur est donc très facile d'y intégrer, en plus de leurs propres idées, toutes les caractéristiques originales des autres produits du même genre. La dernière version de MSFS a ainsi profité des nombreux apports de Fly ! 2. On se trouve donc face à des jeux qui se vampirisent les uns les autres pour notre plus grand bonheur. Seulement, X-Plane a une chose unique et bien à lui, qu'on ne verra jamais dans le titre de Microsoft. Je veux parler de son aspect bordélique, de sa conception en forme de « bêta-test permanent ». Si cela peut rebuter certains amateurs de choses bien nettes et carrées, on nous offre ici l'immense avantage de suivre un produit en constante évolution. Pour ceux qui ne connaissent pas encore X-Plane, sachez que chaque patch (de plus de 30 Mo généralement) apporte un cortège de nouveautés importantes ou une multitude de corrections sur tel ou tel aspect. Ces améliorations sortent d'ailleurs à un rythme effréné. Pour preuve : la version envoyée par le distributeur était la 6.26, alors que sur le site officiel on peut déjà se procurer la 6.30 (version sur laquelle a été fait ce test, pour le coup). X-Plane est donc un produit à bidouiller dans tous les sens. Il ne faut pas craindre d'ouvrir les fichiers de config et de mettre les mains dans le cambouis pour installer tel ou tel nouvel utilitaire expérimental. De ce fait, X-Plane est à déconseiller aux débutants, même si ce fouillis a tendance à s'estomper au fil des versions. Toutefois, l'énorme avance qu'avait X-Plane 6 a été comblée dans les grandes largeurs par FS2K2 avec l'ajout des communications, de l'Autogen, du trafic aérien et du cockpit virtuel. C'est pourquoi, sur le papier, X-Plane 6 ne présente plus trop de différences par rapport au monstre de Microsoft mais demeure cependant le produit le plus pointu sur le plan du réalisme.



La navette spatiale Discovery en phase de rentrée.

Un simulateur sans concessions

C'est donc au chapitre du comportement en vol que X-Plane surpasse Flight Simulator : avant lui, on opérait par recoupement. Par exemple, on simulait le modèle de vol d'un zinc à une incidence précise et à son extrême, et on faisait de même pour la vitesse en interpolant les résultats pour obtenir une moyenne. L'avantage étant une rapidité de calcul et une absence de prise de tête pour simuler chaque appareil. X-Plane, lui, a une philosophie opposée : il utilise un mode de calcul emprunté à la construction aéronautique nommé B.E.A. Cela consiste à diviser l'avion en une multitude de parties et à quantifier les forces qui agissent sur chacune d'elles. Puis, on additionne telles ou telles dynamiques pour obtenir le résultat final qui agira sur le comportement général de l'appareil en vol. Si ce calcul prend beaucoup de temps au début, X-Plane se rattrape par la suite en utilisant



On peut souvent voir des cockpits uniques pour chaque appareil.

des variables d'environnement très simples. Grâce à cela, il suffit de fabriquer un avion de toutes pièces et de lui coller des propulseurs pour se retrouver face à un modèle de vol généré automatiquement, ou presque. L'énorme avantage est bien sûr qu'on peut construire n'importe quel type d'aéroplane avec un nombre et un type de moteur indéfinis, et finalement en tirer quelque chose d'assez vraisemblable.
(Si les ingénieurs aéronautiques, nombreux à nous lire, trouvent que j'ai raconté quelque chose d'offensant pour les mathématiques, ils ont droit d'écrire à l'auteur d'X-Plane pour le lyncher à ma place)

Des options dans tous les sens

X-Plane, sous ses allures de chantier présidentiel mittérrandien, est dans les faits un simulateur complet. Il offre la plupart de ce que qui se fait ailleurs sans avoir besoin d'utiliser des softs externes, comme un planificateur de vol ou un générateur de scènes (pour placer les appareils contrôlés par l'ordinateur). Le monde extérieur de X-Plane est assez riche : on y trouve un trafic aérien très présent entre les gros aéroports et un système de communications intégré, bien plus complet et efficace que celui utilisé dans Flight Sim'. Contrairement à ce dernier, il ne nous demande pas de descendre à des altitudes délirantes qui nous font percuter des montagnes, voire même des tas de gravier. On peut aussi déclarer des approches manquées, demander des vecteurs raisonnables pour se diriger vers tel ou tel point, ou passer un appel d'urgence pour se faire dérouter vers l'aéroport le plus proche. Cette option est, par contre, encore foireuse puisqu'il peut très bien nous diriger vers l'aérodrome du village alors que l'on se trouve à bord d'un 747. Autre point de mécontentement : les voix de la radio. Celles-ci sont tout bonnement réalisées à l'aide de la synthèse : X-Plane ne s'est pas embarrassé des centaines de fichiers .wav que FS nous colle dans les répertoires et qui occupent une place conséquente. Non ici, on entend malheureusement des timbres hachés et mécaniques qui me font penser à ceux que pourrait utiliser un four à micro-ondes de Cosmos 1999. En ce qui concerne le trafic aérien, celui-ci a oublié d'être débile. En effet, comme dans la réalité, les avions de ligne d'X-Plane possèdent un appareil qui signale leur proximité et leur position sur notre radar, puis qui déclenche une alarme lorsque deux appareils sont en trajectoire de collision ou trop proches.

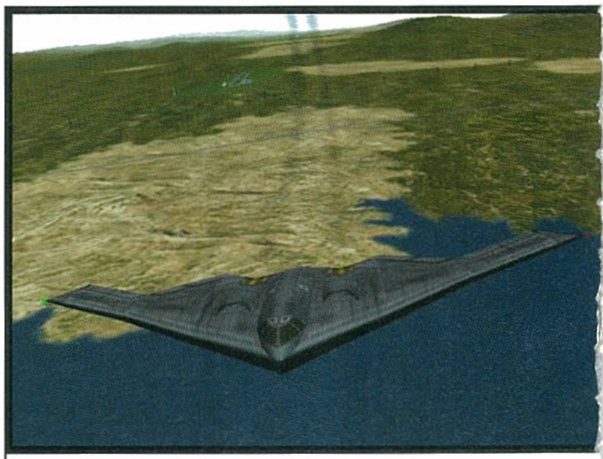
X-Plane excelle tant dans la modélisation du vol d'un Cessna que dans celle du vol d'un prototype ou même d'un Zeppelin.

De la graisse et des boulons

Mon grand-oncle qui était aviateur, et qui est mort (ou alors qui est très fort à cache-cache), avait toujours rêvé de fabriquer des coucous. Plane-maker, livré avec le soft, lui aurait permis de réaliser son projet idiot de jet à 25 réacteurs à peu de frais. D'un abord assez complexe et d'une interface qui ressemble beaucoup à celle de 3DS4, il permet de faire des merveilles, de l'élaboration de profils d'ailes à la conception de toutes les parties de l'appareil. Comme je vous le disais l'an passé, aux States, il y a une foule d'avionneurs, dont la NASA, qui se sert de cet outil pour construire des appareils expérimentaux. Le dernier-né, l'autogyre de CarterCopters, vient de passer haut la main une grosse série d'essais en vol. (Les photos au : www.cartercopters.com/pr_12_13_2001.htm). Autre soft présent dans le package, World Maker, qui permet de créer très simplement de nouveaux décors, paysages ou même aéroports (ce qui est très compliqué sous FS). Son utilisation est accessible à tous.



Le X-15 tentant de briser un nouveau record.



Le B2 Spirit, l'un des bombardiers présents aux côtés du B-1 et du B-52.



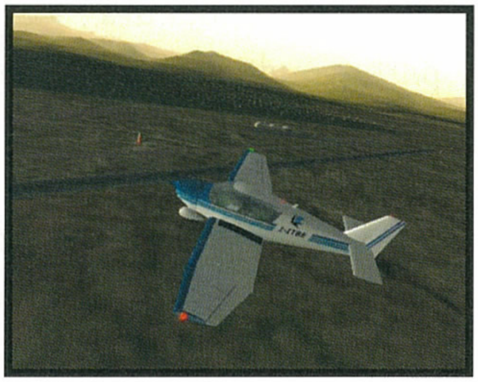
Le Blackbird, un avion expérimental bien vintage.

Du X-15 à l'Airbus

L'un des principaux intérêts d'X-Plane est la grande diversité des appareils à piloter. Si le choix est bizarrement restreint en matière de monomoteurs civils (une demi-douzaine), on trouve une quantité impressionnante d'avions de ligne, d'hélicoptères, d'autogyres, de chasseurs ou de bombardiers militaires. Plus étonnant encore, XP offre aussi des vaisseaux spatiaux et une navette. Les amateurs de la conquête de l'espace pourront donc simuler toute une rentrée dans l'atmosphère avec un atterrissage sur la longue piste d'Edwards. Pour encore plus de dépaysement, le jeu nous fournit la possibilité d'explorer la surface martienne, avec sa gravité inférieure à celle de la Terre. Si quelques appareils du jeu possèdent un tableau de bord générique, on en dénombre beaucoup munis d'un panel unique et assez réaliste. Car depuis la dernière version, les nouveaux instruments de bord ont poussé par grappes entières. Autre coup de force d'XP, la modélisation des dégâts : un atterrissage brutal avec une torsion du train, un arrachage de volets et d'autres incidents de parcours sont tous simulés. En plus de cela, on trouve un panneau d'options très fourni pour émuler les pannes diverses tant dans les surfaces de contrôle que dans les jauges. Cette dernière caractéristique et le degré de détails atteint dans la conception des avions préfigurent ce que sera le futur soft de combat aérien du développeur (qui fonctionnera avec le même moteur, et dont on devrait voir une première mouture en décembre).

Le monde du dehors

Côté graphisme, il y a du très bon et du très moyen, à commencer par les textures utilisées : la précédente version du jeu affichait devant nos yeux un monde peint à la gouache verte d'une grande laideur.
Ici les textures se sont diversifiées même si dans les endroits génériques, elles ne s'imbriquent pas parfaitement les unes dans les autres (et qu'elles sont de toute façon trop répétitives). À part une poignée de grandes zones (dont la France) représentées plutôt joliment, le monde de X-Plane n'est pas rempli de détails et ses scènes génériques sont à des années-lumière de la beauté des terrains de Flight Simulator 2002. Mais ce n'est que la partie immergée de l'iceberg. En effet, depuis quelques mois, pour éviter que X-Plane ne devienne trop gros, la page officielle offre la possibilité de downloader le scénario mondial global contenant des terrains détaillés. On peut soit commander la totalité des CD via Internet, soit, et c'est gratuit, downloader les portions qui nous intéressent. L'adresse du global scenery est ici : www.chromatix.uklinux.net/scenery/download.html. L'installation des nouvelles zones est très simple puisqu'il suffit de lâcher le dossier dézippé dans le répertoire correspondant. Pour ce qui est du reste du graphisme, X-Plane se débrouille plutôt bien. En règle générale, les avions proposés sont superbes tant dans leur design que pour leurs tableaux de bord. Les effets de pluie et d'orage sont corrects sans être aussi réussis que ceux de Flight Unlimited 2, qui était décidément bien en avance sur son temps. Cependant, l'immense avantage d'X-Plane dans ce domaine est qu'il offre



Un peu de technique

X-Plane semble avoir quelques problèmes à gérer plusieurs lecteurs de CD. En cas de pépin (erreurs pendant le loading), désinstallez-le totalement : pour ce faire, supprimez son dossier et effacez tous les fichiers de préférence présents à la racine du dossier « Windows ». Avant cela, mettez tout de même de côté les fichiers de config' du joystick. Côté son et rapidité, le jeu est très fluide au vu de la montagne de calculs effectués par le soft. Pour les configs modestes, on trouve une option qui abaisse dynamiquement la complexité graphique afin de faire coïncider le nombre de FPS avec ce que l'on aura réglé au préalable.



X-Plane génère lui-même ses propres cartes IFR.

une simulation d'un monde atmosphérique correct, ce qui permet entre autres choses d'avoir un radar météo fonctionnel.
En conclusion, on est en face d'un très bon produit, mais certainement pas destiné au grand public qui lui préférera le simulateur de Crosoft. Si son aspect graphique n'est pas encore à la hauteur de ce dernier, on peut tout de même voler dans une sélection de coins détaillés, et downloader les très nombreux add-ons destinés au soft de Laminar Research. Car, outre une passion pour les choses complexes, l'acquéreur d'X-Plane devra, pour réellement en profiter, posséder une connexion Internet.

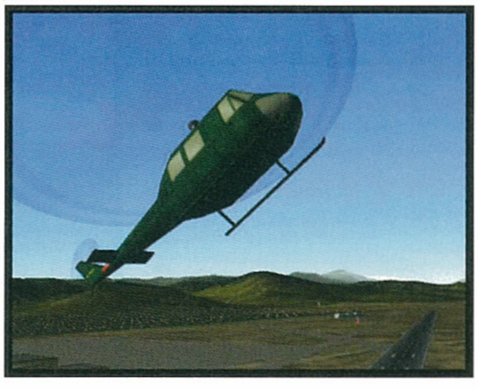
Bob Arctor

En Deux Mots

X-Plane n'est certes pas à mettre entre toutes les mains. Si le tout-venant préférera un produit bien plus simple et rutilant comme FS2K2, les amateurs d'appareils au comportement réaliste trouveront ici le simulateur rêvé. La sixième version, enfin distribuée en France, passionnera aussi bien ceux qui s'intéressent à la construction aérienne que ceux qui apprécient le pilotage pur et dur.

- \+ Ce qui se fait de plus réaliste en simulation sur PC
- \+ Le nombre incroyable d'avions disponibles
- \+ Un titre qui s'améliore semaine après semaine
- − Un « jeu » plutôt destiné aux experts
- − La voix des communications radio
- − Les terrains à downloader soi-même

8 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT





Battlefield 1942

PETITE GUERRE ENTRE AMIS

Tudjudju ! Nom d'un Telly Savalas en treillis. Les Suédois de DICE ont tout compris. Avec Battlefield 1942, ils nous ont pondu un condensé de ce qui se fait de mieux en shoot multijoueur. C'est vraiment très fort. Par les burnes de John Wayne, jamais un jeu n'avait conquis aussi rapidement la rédac', pour des parties multi de folie.

Imaginez Casque aux commandes d'un bombardier B-17. Roux et hilare, il survole El Alamein… Sa cible est presque en vue et, déjà, il jubile. Soudain, deux appareils de la Luftwaffe le prennent en chasse. À leur bord, Bob Arctor et Ta Race. Deux putains d'enfoirés de la gâchette, ou je m'y connais pas. Casque transpire à grosses gouttes. « Roger ! Roger ! Bandits à 5 h 00… Crouic ! Over. », lâche Casque pour informer Fishbone qui est crispé sur la mitrailleuse de queue. « O.K., j'ai la situation bien en main… Mais arrête de m'appeler Roger. » Fish ouvre le feu sur le premier chasseur. Braaam ! L'appareil s'enflamme et part en piqué destination le plancher des vaches. Dans un réflexe salvateur, Ta Race s'éjecte. Son petit parachute descend en contrebas. Avec un peu de chance, il n'atterrira pas sur des barbelés.
Plus haut, ça chauffe. Ce chacal de Bob refait un passage. Il canarde le gros engin comme un possédé. Les moteurs numéros 2 et 3 du B-17 prennent feu. « Houston ! Houston ! Nous avons un problème. » - « Merde, merde, ils les ont mis où les extincteurs dans ce bahut ? Casque, passe-moi ton coca light. Vite. » Le B-17 fait un drôle de bruit. Y a de la fumée partout dans le bureau. Ça sent le roussi, ça sent le roux aussi. Tout à coup, deux appareils alliés font irruption. Pom2ter et Gana. La cavalerie aérienne. Bien engoncés dans leur Spitfire, ils se jettent sur le Messerschmitt de Bob. Après un ou deux loopings, le pilote versaillais lâche l'affaire et prend la fuite en grommelant dans sa barbe…
Voilà le type de scène que vous pourrez vivre en jouant à Battlefield 1942 en réseau. J'en ai à peine rajouté. Le plus fort, c'est que le soft de DICE nous a pris par surprise. Voilà un jeu qui a du répondant. Et pourtant, ça ne fait pas deux ans qu'on vous bassine de previews et reportages à son sujet.

TOUT PUBLIC — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 Mo RAM, 1,2 Go DD, carte vidéo T&L 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Digital Illusions CE Suède
TEXTE ET VOIX : en français



On incarne indifféremment les méchants ou les gentils.





Tout se joue pour conquérir les drapeaux.

La Seconde Guerre mondiale n'est pas finie

Comme Hidden & Dangerous, Wolfenstein ou Medal of Honor, Battlefield 1942 est un First Person Shooter qui a pour sujet la Seconde Guerre mondiale. En Europe, dans le Pacifique ou en Afrique du Nord, il nous entraîne au cœur des batailles les plus célèbres et les plus décisives du grand conflit : les Ardennes, Tobrouk, Omaha Beach, Midway, El Alamein, Guadalcanal... Comme d'hab' pour un shoot, des modes classiques sont proposés : match à mort et capture du drapeau. Mais c'est sans conteste le dernier mode, le mode Conquête, qui fait tout l'attrait et l'originalité de Battlefield.
Sur chaque carte, il y a des positions stratégiques importantes : collines, bunkers, villages en ruine, ponts, etc. À chacune de ces positions on trouve des drapeaux qui pourront être conquis ou perdus par les deux camps : les forces de l'Axe et les armées alliées. Tout le gameplay du mode Conquête tourne autour de ces drapeaux. Effectivement, en début de partie, chaque camp se voit attribuer un capital de tickets. Quand un joueur se fait buter, il respawne, mais l'équipe perd un ticket. Quand le camp adverse détient un grand nombre de drapeaux, c'est encore pire : le capital de tickets de son camp file à vue d'œil. Quand un camp a perdu tous ses drapeaux et que tous ses hommes sont en attente de respawn, c'est la cata : la partie est perdue. Évidemment, pour triompher, il va s'agir de coordonner les tactiques en équipe afin de prendre et défendre les drapeaux. Et c'est cela qui fait le gameplay accrocheur de Battlefield. Oh que oui.

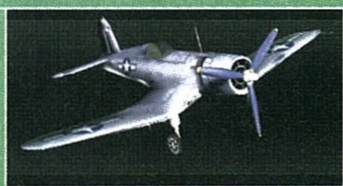
Le grand délire commence quand on aborde les véhicules.



On ne resiste pas à l'envie de s'envoyer en l'air avec un Zéro.

Les fous du volant

Dans Battlefield, c'est du délire, on a près de trente-cinq véhicules différents à piloter : transports de troupes, chars, avions, bateaux et même des sous-marins. Voilà un aperçu des engins, côté forces alliées.



F4U Corsaire



HMS Prince de Galles



B-17 Flying Fortress



Péniche Higgins



M10



M3 Half Track



Tank Sherman



Tank Priest



Mustang P-51



SBD6 Dauntless



USN Fletcher



Sous-marin de classe Gato



USS Enterprise (sans Spock)

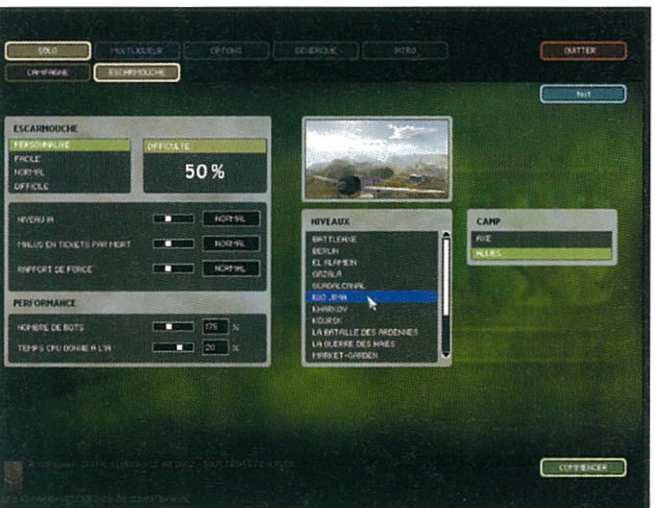


Jeep Willy

Pour nous pondre ce petit bijou, les gars de DICE ont développé un moteur 3D propriétaire, le Refractor 2. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il fait bien son boulot. 16 cartes ont été mitonnées aux petits oignons par les développeurs nordiques. Elles sont gigantesques et très détaillées. On trouve des planques pour se placer en embuscade. Il y a des gros barbelés qui, ouille !, vous ruinent bien la gueule si vous passez dedans à pied. Dans certains cas, le moindre rocher ou groupe de buissons peut s'avérer une cache providentielle. Près des bunkers et des bâtiments traînent des caisses de munitions pour faire le plein de bastos. Ainsi que des armoires médicales quand votre perso commence à trop pisser le sang. C'est bien utile, si par malchance vous n'avez pas de pote médecin à proximité. Car, comme tout bon jeu multijoueur qui se respecte, BF 1942 met à notre disposition cinq classes de personnages différentes et complémentaires.

Action Joe démineur

L'éclaireur est bien équipé pour repérer le terrain. Comme un gros fourbe, armé d'un fusil de snipe, il fait le ménage dans l'infanterie adverse avant l'arrivée des petits camarades. Il est surtout doté d'une paire de jumelles qui lui permettent de désigner des cibles pour l'artillerie ou l'aviation. Le fantassin d'assaut est plus adapté pour le combat rapproché grâce à son fusil semi-automatique. Comme son pote l'éclaireur, il se balade avec un petit stock de grenades, en cas de tête-à-tête fortuit avec un blindé. Mais pour se débarrasser d'un gros truc à chenilles, rien de vaut la classe spécialisée anti-tank et son bazooka. Le sapeur est bien sympa aussi. Non seulement il peut miner ou dynamiter des objectifs. Mais en plus, avec sa grosse clé à molette, il est capable de réparer des véhicules. Enfin, pour compléter cette brochette de champions, n'oublions pas le médecin



Pour se faire les dents avant de jouer en réseau : la campagne solo et le mode Escarmouche... contre des bots. Le mode Co-op permet de jouer en réseau avec autant de buts qu'on le désire.



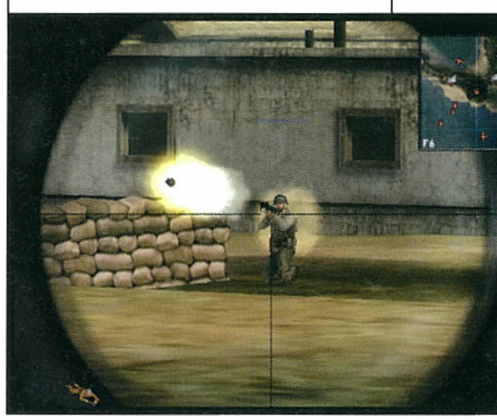


Chaque engin est superbement modélisé.

C'est sans conteste le mode Conquête qui fait tout l'attrait et l'originalité de Battlefield.

qui se balade avec son mercurochrome et ses bandes velcro afin de rafistoler les grands blessés.
Tout comme les classes de persos, les contrôles sont très classiques. Pourtant rien ne manque à l'appel. On peut sauter, courir, marcher, s'accroupir ou ramper. On recharge son arme de temps à autre. La faible quantité de munitions transportée est réaliste.
Dans cette version finale, la jouabilité a également été améliorée. Ainsi les armes fonctionnent mieux. Difficile de rater sa cible au snipe quand on est allongé. Suffit d'attendre que la croix de visée converge. Remarquons quand même que Battlefield 1942 est surtout orienté action. On n'atteint pas le degré de réalisme d'un Counter-Strike pour ce qui est du comportement des armes ou des déplacements. Tout est fait pour s'éclater rapidement, sans se prendre la tête. Reste que l'équipement correspond scrupuleusement à l'époque traitée.
Le grand délire commence quand on aborde les véhicules. Vu la taille des cartes, DICE n'allait pas nous laisser tout traverser à pinces. Pour le coup, c'est vraiment génial. On trouve de tout parmi les trente-cinq engins présents : transports de troupes, tanks, obusiers, jeeps, chasseurs, bombardiers, péniches de débarquement, croiseurs et même des sous-marins. Évidemment, ces véhicules peuvent être pilotés par les joueurs. Mieux : on peut

Contre l'antichar, rien ne vaut le sniper.





TIPS JEU

- Pour changer de point de respawn, sélectionnez la carte (Entrée) et cliquez sur un drapeau contrôlé par votre camp.
- Pour changer de classe sans se suicider, vous pouvez ramasser les sacs sur le terrain (touche G).
- Pour sauter en parachute : touche E pour s'éjecter, puis laissez enfoncée la touche 9 assez longtemps.
- Pour changer de place dans un véhicule : appuyez sur les touches 1-9.



emmener des coéquipiers. Ainsi dans un tank, il y aura un gars aux commandes et un autre crétin dans la tourelle, pour mitrailler les gros lourds avec des bazookas qui voudraient s'interposer. La palme revient aux avions qui, une fois qu'on maîtrise le coup, permettent de traverser toute la carte en un rien de temps pour bombarder et canonner à tout va. Sur les cartes du Pacifique, on décolle même de porte-avions. Comme précédemment, le pilotage des véhicules est très orienté arcade. Pas besoin de trois tonnes de touches. Ce qui n'empêche pas des options bien fun comme la possibilité de tourner la tête dans le cockpit (majuscule+souris), ou bien le parachute qui sauve bien des vies, pour peu qu'on pense à s'éjecter à temps. Les possibilités stratégiques de chaque unité ne sont pas à prendre à la légère. Chacune a une parade (anti-tank contre tank, etc.). Ainsi, on trouve des nids de mitrailleuses et des canons anti-aériens disposés un peu partout sur les cartes. Bien pratique avec tous ces Casque Noir dans les airs.



Cette grosse feignasse d'I.A.

Après ces louanges, je voudrais quand même m'assurer d'une chose. Que vous allez bien jouer à Battlefield uniquement pour son mode multijoueur. C'est-à-dire en réseau local, ou via Internet. Effectivement, si le mode multi nous a laissé le cul par terre, on ne peut malheureusement pas en dire autant des parties en solo. En complément des parties réseau à trente-deux, Battlefield propose deux modes solo : une campagne de missions et un mode Escarmouche où on choisira indifféremment l'une des seize cartes. Le problème se situe au niveau de l'I.A. des bots. Autant ils se débrouillent correctement quand on leur fait face, autant on aurait envie de les égorger un par un quand ils sont dans notre camp. Pourtant le programme offre pas mal de paramètres en ce qui concerne l'I.A. : niveau de l'I.A., nombre de bots (de 50 à 400 %), temps CPU alloué à l'I.A. (de 10 à 25 %). Ah ça, pour nous dégommer d'une seule balle à 400 m, ils savent faire. En revanche, les commandes pour passer des ordres (demander une frappe aérienne, appeler un médecin) ne semblent pas fonctionner. Ou bien les bots ont fait un stage en Corse. Ils finissent par arriver… mais la partie d'après. Pfff. De la même manière, on est parfois sidéré de voir les bots partir à pied alors qu'il y a des blindés à disposition. Pas moyen non plus de les arrêter pour se faire embarquer dans un véhicule (c'était bien mieux géré dans Battlezone, l'immense Battlezone).

Bref, même si le mode solo n'est pas complètement raté (correct pour se faire les dents avant de jouer en multi), Battlefield ne saurait être comparé aux scripts de Medal of Honor. Chacun son truc. Parce qu'en multijoueur, clair, ça déchire grave.

iansolo



Toi aussi fait du hors-bord avec une péniche de débarquement.



Le poste le plus chiant en temps de guerre : canonnier.

Un peu de technique

Le moteur 3D des Suédois de DICE est mignon tout plein. Il gère des cartes immenses et le résultat est chatoyant. Mais pour en profiter pleinement, une machine trapue est toujours bienvenue. Testé sur un Athlon XP1800+ avec 256 Mo de RAM et une GeForce3 Ti 200, Battlefield 1942 s'est avéré parfaitement fluide en 800x600 avec toutes les options graphiques à fond. En revanche, en 1280x1024, il faudra compter sur une bécane un brin plus performante pour obtenir le frame rate indispensable à un shoot (plus de RAM, carte graphique GeForce4). Côté ambiance sonore, on est accueilli par des musiques martiales peu nombreuses mais bien réalisées. Les bruitages sont également très soignés : sifflement des balles, voix enregistrées en différentes langues suivant le camp joué (une mention pour les Japonais). Bien stressant aussi : le battement cardiaque qui va en s'amplifiant quand on a plus de tickets.

En Deux Mots

HOP ! NI VU NI CONNU, JE DÉBOULE DE NULLE PART ET JE RAFLE LA MISE. BATTLEFIELD 1942 EST UNE IMMENSE SURPRISE POUR LES AMATEURS DE SHOOT EN RÉSEAU. DES HEURES DE JOIE EN PRÉVISION, EN PARTICULIER EN MULTIJOUEUR.

- **+ Du grand fun en réseau**
- **+ Un concentré des bonnes trouvailles**
- **+ Des meilleurs shoots**
- **+ Des véhicules à piloter en pagaille**
- **+ Moteur 3D sympa**
- **– Mode solo limité aux bots, pas de missions scriptées**

Note	
TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	8
EN SOLO	5
EN MULTI	10
INTÉRÊT	

« Nan, je te l'ai dit, ce qu'il te faut, c'est du rugueux. Tes défenseurs, là, ils sont gaulés comme des crevettes : tu peux vendre les shorts et distribuer des tutus, ça leur ira mieux. Du RU-GUEUX, je te dis. Crois-moi, je fais un saut à Varsovie ou à Gdansk et j'te ramène de l'autochtone. Le polack, c'est l'avenir du football moderne : des calleux élevés à la mine de charbon, des besogneux un peu frustes mais jamais fatigués ni malades, des tacleurs de chantier naval... des gars qu'ont faim toute la journée, quoi. T'en installes un ou deux en défense centrale et une fois que tu leur as appris à lacer leurs chaussures et à viser les genoux, t'es tranquille. Ah, c'est sûr, à ce prix-là, ce sera pas du Brésilien. Mais faut savoir : tu fais dans le foot ou le french cancan ? » (Raymond Plouarnec, conseiller en ressources humaines)



L'affichage 3D utilise le moteur de FIFA 2002. Les pointillés rouges en haut représentent la course d'appel de balle du joueur monégasque.

LFP Manager 2003

SIMULATION DE MANAGEMENT DE CLUB DE FOOT

Eh oui, vous voilà dans le monde merveilleux du football, le vrai, celui qui se pratique en costard devant son PC, à la calculette pour les transferts et à la schlague pour les entraînements. C'est fini la déconnade, le bon temps où vous marquiez des buts par douzaine à FIFA : vous avez 35 piges et en vingt ans de foot, comme joueur, tout ce que vous avez gagné, c'est des pouces en miettes à force d'écraser le paddle. Votre seule chance maintenant, c'est de faire carrière comme entraîneur à LFP Manager 2003.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PII 350 MHz, carte 3D
ÉDITEUR EA Sports
DÉVELOPPEUR EA Sports Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Au début était le commencement

« Ma méthode, elle est simple. Je prends des pas-doués parce qu'ils sont pas chers et qu'ils signent n'importe quel contrat, je les fais bosser pendant des semaines et après je les refourgue le plus cher possible à droite ou à gauche. Ouais, je sais, Popstars et Star Academy m'ont piqué mon concept. » (Christophe Loanaziz, manager de l'Athlétique Moudubaux)

LFP Manager 2003 permet trois modes de jeu : deux modes Carrière (club de départ choisi ou tiré au hasard) dans lesquels vous essayerez d'être embauché par des clubs toujours plus prestigieux, et un mode Simple qui consiste à choisir un club et n'en plus bouger. Vous allez remplir votre feuille de personnage : nom, prénom, situation familiale, nom de la copine (d'après les développeurs, le jeu prévoit que vous pouvez faire des rencontres, avoir des enfants...), mais aussi choisir vos niveaux de compétences. Vous avez vingt points à répartir dans quatre caractéristiques : Motivation, Coaching, Entraînement des gardiens et Négociation. Vous avez la possibilité de consacrer cinq points à apprendre une seconde langue afin d'exercer à l'étranger. Au cours du jeu, vous pourrez faire évoluer vos compétences ou apprendre de nouvelles langues. Vous démarrez « entraîneur niveau 1 », et au fur et à mesure, vous gagnerez des points d'expérience et vous progresserez en niveau. De plus, des défis de management vous sont proposés, qui rapportent des sommes importantes de points d'expérience : il pourra s'agir de mettre au point des entraînements spécifiques, ou d'obtenir des résultats précis dans la saison. Ces « mini-quêtes » sont optionnelles et le jeu vous en propose trois différentes.



En mode Texte, le match s'interrompt parfois pour vous demander de prendre une décision. Il y a une vingtaine de situations différentes : cette fois, j'ai réussi à retarder la remise en touche pour gagner quelques secondes.

« J'ai dit cent pompes chacun, bande de larves. Je ne tolèrerai aucune indiscipline dans cette équipe ! » (Roger Guirou, entraîneur, dernières paroles)

Enfin seul parmi vous tous

« Dans un grand club, la qualité du personnel est primordiale. Personnellement, je choisis avec beaucoup de soin les gens avec qui je travaille. » (Maurice Bouton, Olympique Lyonnais, balayeur)

J'ignore si c'était dû au fait que la version fournie par Electronic Arts était une version anglaise, mais concernant la France, le jeu ne proposait que les clubs des deux premières ligues, contre cinq divisions pour l'Angleterre. Une fois votre club choisi, vous aurez tous les pouvoirs : composition et tactique de l'équipe A, entraînement, recrutement et transfert, supervision de l'équipe junior, finances du club, gestion du staff (managers, toubibs, entraîneurs adjoints, recruteurs, observateurs, etc.), billetterie, sponsoring et publicité, gestion immobilière du club et de ses dépendances (y compris des centres de formation à l'étranger), merchandising et goodies, et enfin relation avec les supporters.

Bon, j'en vois qui froncent les sourcils et je vous arrête tout de suite. Moi, c'est pareil, la gestion de l'équipe, ça m'amuse ; infliger des séances de pompes à tous ces pousse-ballon pendant l'entraînement, ça peut me faire sourire ; gérer les transferts, ça réveille le maquereau qui sommeille en moi, c'est pas désagréable ; mais alors déterminer le prix des billets, des abonnements et le nombre de places réservées aux supporters adverses, ça me pète les crampons. Là où LFP Manager fait dans le malin, c'est que chacune de ces responsabilités peut être déléguée : il suffit de cocher la case adéquate. Bien entendu, vous pouvez reprendre la main quand bon vous semble. Ce qui nous amène à l'importance du staff. Chaque tâche est déléguée à une personne précise : c'est le directeur financier qui va s'occuper de la billetterie et des sponsors. Ce monsieur possède un niveau de qualification qui mesure son efficacité (et donc son salaire), et une compétence spéciale qui représente sa touche personnelle dans sa fonction (un bonus concernant certaines négociations, par exemple). Notez que vous pouvez toujours déléguer une tâche, même si vous ne disposez pas du personnel nécessaire : c'est alors un bénévole de votre club qui prend les choses en main.



Les interviews d'avant match servent essentiellement au moral de vos joueurs et à votre popularité auprès des fans.



L'entraînement. Si vous trouvez ça fastidieux, confiez-le à votre assistant.



Mais qui sont ces gens ?

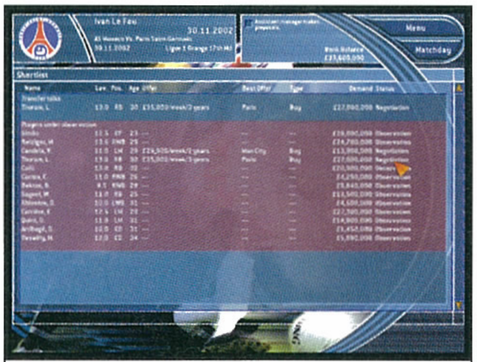
« Heureusement, le football, comme tous les sports, n'est pas uniquement une question de moyens : le collectif, l'âme d'une équipe, font souvent la différence, surtout à domicile. » (Auguste Lepopouêt, entraîneur du FC Ombrelles, la veille d'un match de Coupe de France perdu 0-15 contre le PSG)

Voilà, vous avez embrassé la carrière de manager et laissé le programme vous choisir une équipe de départ au hasard, au bas de l'échelle. Vous êtes à la tête d'une équipe qui fait peine à voir, dans un club dont les caisses sont vides et le terrain plein de trous, puisqu'il a été vendu à la mairie par un éleveur bovin reconverti dans la Net-économie. Pour couronner le tout, votre principal sponsor (www.grosse-vaches-a-traire.fr, oui, l'ancien éleveur) n'arrive pas à comprendre la nécessité d'hypothéquer sa ferme et de vendre les reins de sa fille pour recruter Maradona : « Je savais pas qu'elle jouait au foot. Elle ne chante plus, alors ? ». Bienvenue dans l'ex-seconde Division, appelée désormais Ligue 2. Première étape, apprendre à connaître vos joueurs. Ils ont tous un niveau dans un ou plusieurs domaines (goal, défenseur, milieu ou attaquant), un talent plus ou moins grand, des skills particulières (quatre maximum, en fonction de leur talent, parmi seize différentes : accélération, tête, passe, dribble, technique, puissance ou précision de tir, etc.), des traits de caractère (esprit d'équipe, sang-froid, flexibilité, etc.) et un niveau de culture tactique. S'ajoutent à cela leur état de forme physique, leur niveau de fatigue et leur moral. L'efficacité sur le terrain dépendra de tout cela, ainsi que de la position qu'ils occuperont. Mais en plus, ces grands couillons cramponnés développent des amitiés ou des inimitiés au sein de l'équipe : certains joueurs fonctionnent mieux s'ils sont associés dans des rôles bien précis. Tel attaquant voudra tel milieu pour lui faire des passes rien qu'à lui, par exemple. Certaines combinaisons sont réalisables, d'autres non, parce qu'elles impliquent de faire jouer les footballeurs à contre-emploi.

Le positionnement sur le terrain : debout, si possible

« La composition du banc de touche, c'est très simple : 50 % pour remplacer les attaquants blessés, 50 % pour remplacer les défenseurs avertis. Et plein de boissons énergétiques. Oui, en seringue, c'est plus pratique. » (Luigi « Dottore » Corleone, entraîneur du Vatican)

Une fois que vous avez choisi vos onze gars et quelques remplaçants, il va falloir leur donner des instructions. LFP Manager vous permet de créer facilement les formations que vous souhaitez et d'en mémoriser quatre. Vous déterminerez ensuite les paramètres habituels dans un manager de foot : niveau offensif, degré de construction du jeu, type de passes préférées, pressing ou non, jouer le hors-jeu ou non, et enfin procéder ou non par contre-attaque. Bien entendu, en complément, il est possible de donner des instructions individuelles à chaque joueur, concernant le marquage, le positionnement, l'orientation du jeu ou l'agressivité.
Pour finir, vous allez définir la dépense d'énergie de l'équipe pendant le match, pour chaque tranche de quinze minutes : très utile par exemple pour tenter de marquer juste avant la mi-temps, et mieux camper en défense à onze dans la surface ensuite. Si vous leur demandez de se donner à fond, vos joueurs seront très entreprenants, mais finiront à l'état de crêpes molles. D'un autre côté, si vous vous économisez trop, une équipe médiocre mais motivée peut vous surprendre. Absolument tous ces paramètres sont ajustables en cours de match.



Définissez une liste de joueurs à observer et faites bosser vos « scouts ».



En bas à droite, les challenges proposés pour augmenter votre niveau de manager.

Ze moment of trousse

« Le match en lui-même, ce n'est pas déterminant. Ce qui compte, c'est le choix minutieux des joueurs et la profondeur de l'analyse tactique qui a eu lieu avant, toujours en fonction de l'adversaire. » (in « Comment je suis devenu millionnaire », par Roger L., éditions Mondial, 2002, 13 p.)

C'est le grand jour. Votre équipe, les Soubrettes de Chambrousse, rencontre l'AS Soubirous. Vous luttez contre la relégation et votre attaquant vedette, Jérôme « Djé Djé » Léotaille (1 m 49, 48 kilos, bon jab du gauche) doit tout donner.
LFP Manager 2003 vous offre deux solutions pour voir le match : la 3D ou le mode Texte. Ce qui est bien, quand on s'appelle EA Sports, c'est que pour la simulation en 3D d'un match de foot dans un jeu de management, on peut refiler aux programmeurs les 10 000 lignes de codes du moteur de FIFA 2002 en leur disant : « Tiens, bidouille donc ça pour l'intégrer dans ton jeu ».
Et c'est ce qu'ils ont fait. Alors fatalement, même si la résolution max est bloquée au 800x600, un match, ça devient vachement beau. Et vous pouvez hurler des instructions depuis le banc de touche pour inciter vos joueurs à tirer, passer ou tacler. Ils n'obéissent pas toujours, surtout si vous le faites trop souvent, mais ce n'est pas grave, ça défoule. Le mode Texte, c'est autre chose : un peu comme un reportage radio, mais à l'écrit, avec plein plein de répétitions répétitions, de points d'exclamation ! et de points de suspension… La description des actions défile à l'écran et de temps en temps, le match s'arrête une poignée de secondes pour vous laisser prendre une décision. Ça donne à peu près ça :



Djé Djé Léautaille s'avance avec le ballon…
Il est face à Piotr Louranski…
Pincement de jambes !
Djé Djé est passé ! Louranski creuse le gazon comme une taupe en colère…
Djé Djé Léautaille est toujours debout, avec Louranski accroché à son short…
Djé Djé Léautaille est nu face au but… Djé Djé Léautaille est en position de tir !

Voulez-vous qu'il passe, qu'il dribble ou qu'il marque contre son camp ? Parfois, vous pourrez essayer d'intimider l'arbitre ou de provoquer l'entraîneur adverse. En pratique, hélas, les deux modes de résolution de matchs ne sont pas du tout équivalents : derrière, ce sont deux moteurs de simulation complètement différents qui tournent. Le traficotage du moteur de FIFA a ses limites : en convertissant les caractéristiques de leur jeu pour qu'elles collent à celles des joueurs de FIFA, les développeurs ont visiblement dû se résoudre à simplifier et à abandonner de nombreux éléments. Le mode Texte est donc plus dur, mais bien plus fin, plus réaliste et au final bien plus satisfaisant. D'autant plus qu'une anomalie énorme subsistait dans la version testée : les joueurs ne

« Des gueux !, des gnons !, v'la Gueugnon ! » (Chant de supporter ; Ut mineur, allegro ma non tropo)



Les joueurs ont des affinités au sein de l'équipe. Par exemple, lorsque Cristobal en milieu offensif est associé à Laurent Leroy comme buteur, il gagne un bonus non négligeable.

Le multijoueur ? Quel multijoueur ?

Une des grosses déceptions de LFP Manager 2003, c'est l'absence d'un mode multijoueur digne de ce nom. Le jeu propose bien de faire participer quatre managers à une même partie, mais il s'agit de Hot Seat, chacun se succédant devant un même PC. Un temps limite peut être fixé pour jouer son tour, et un système de bonus monétaire instauré pour récompenser ceux qui jouent rapidement. En dehors de cela, rien : pas de jeu en réseau, ni en local, ni par Internet. Quel dommage !

se fatiguaient pas du tout lors d'un match en mode 3D. J'ignore si cela sera corrigé dans la version commerciale.

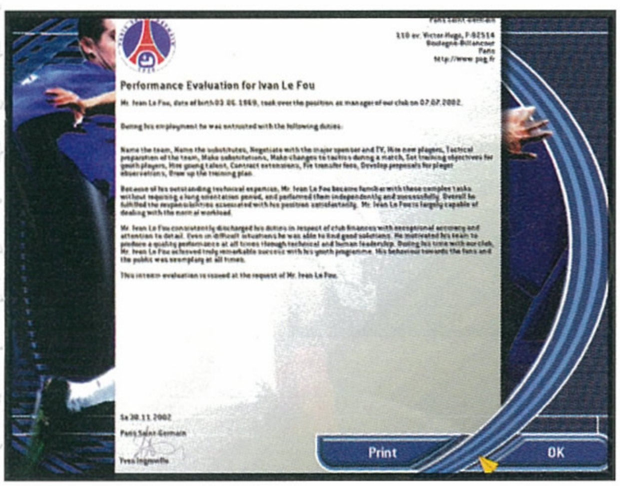
Temps additionnel

« Voilà les nouveaux maillots, on a un sponsor différent sur le devant et sur le dos. Bon, les gars, quand vous tombez, pensez-y : essayez de tomber sur le dos une fois de temps en temps. » (Arthur Underzessen, marketing manager bronzé)

Nous arrivons à la fin de ce test et je ne vous ai pas raconté la moitié des options du jeu. Pas du tout parlé des entraînements, par exemple, que vous pouvez gérer à la fois collectivement et individuellement pour chaque joueur afin qu'il progresse dans le domaine que vous souhaitez. J'ai particulièrement apprécié de pouvoir donner tout ça à faire automatiquement à l'ordinateur, tout en lui fixant des objectifs précis (pour la semaine en cours et à long terme). Je n'ai pas évoqué non plus les aspects financiers et les transferts, alors que ces derniers sont plutôt bien faits avec des épisodes de négociation en temps réel pour conclure certains contrats. De plus, le jeu devrait être livré avec un éditeur complet de la base de données et le site Internet officiel (www.totalclubmanager.com) fournira des patches de mises à jour, c'est du moins le souhait des développeurs.

Au final, malgré les quelques anomalies évoquées au cours de ce texte, LFP Manager 2003 est vraiment une réussite, sans aucun rapport avec la qualité médiocre des deux précédents opus d'EA Sports dans ce domaine. C'est à mon avis le meilleur jeu du genre, le plus complet et le plus innovant au niveau du gameplay, un domaine habituellement totalement ignoré dans les managers de foot.

Ivan Le Fou



Un peu de technique

Pas grand-chose à dire du point de vue technique : la carte 3D n'est sollicitée que pour le moteur de FIFA (limité au 800x600), pas très gourmand. Pour le reste, il s'agit de puissance de calcul et d'accès disque, donc plus votre processeur est gros et plus votre disque est rapide, mieux ça va. Le jeu tourne parfaitement sur un 800 MHz doté d'une GeForce2. Notez que la fonction Alt-Tab crée parfois des plantages sous Win XP alors qu'elle est très sage sous Win 98 SE. LFP Manager 2003 n'est pas prévu pour Windows 95.

En Deux Mots

La meilleure simulation de management de foot du moment, avec le moteur de FIFA 2002 pour les matchs en 3D et une petite dose de jeu de rôle pour personnaliser votre manager. LFP Manager 2003 (alias Total Club Manager 2003) est très complet, couvrant tous les aspects légaux d'un club. Il serait parfait s'il disposait d'un mode multijoueur digne de ce nom et si quelques anomalies ne venaient ternir le réalisme de la simulation des matchs en 3D.

- \+ Le moteur de FIFA pour les matchs en 3D
- \+ La causerie de mi-temps pour les matchs en mode Texte
- \+ Le mode Carrière avec niveau et caractéristiques
- \+ Une gestion ultra-complète
- \+ La délégation des tâches
- − Pas de multijoueur
- − Des matchs en 3D simplistes
- − Quelques lourdeurs d'interface

5 TECHNIQUE

3 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

test test test test test



Plein de jardins, ponts, statues ou pagodes pour embellir sa cité.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PII 400, 64 Mo RAM, 800 Mo DD, CARTE VIDÉO 4 Mo
ÉDITEUR SIERRA ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR BREAKAWAY GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX : EN FRANÇAIS

Emperor : Rise of the Middle

CONSTRUCTION DE CITÉS

Après les Caesar, Pharaon et autre Zeus, Emperor Rise of the Middle Kingdom n'est-il qu'une énième resucée du bon vieux Sim City ? Pas que ça.

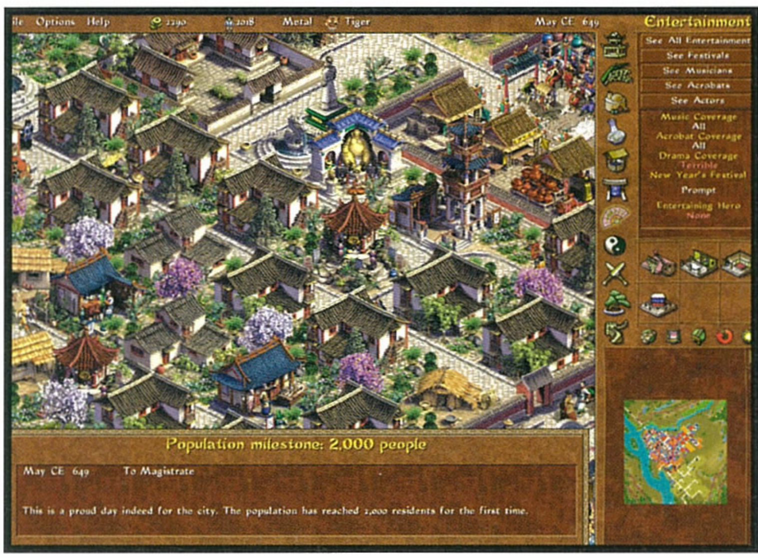
Une bonne surprise, cet Emperor RotMK. Après avoir usé ma souris sur la série des Caesar et Pharaon, je pensais être vacciné question jeux de construction de cités. Eh bien non, Emperor est arrivé à m'hypnotiser de nouveau. Comme la cuisine chinoise, il a une saveur douce-amère intéressante. C'est-à-dire qu'il arrive à la fois à être relaxant (musiques très réussies) et stressant (il y a toujours un truc à faire). Bref, à la manière d'Industry Giant 2, testé le mois dernier, il ne faut pas sous-estimer les jeux de gestion.



On peut capturer des animaux pour les exhiber dans la ménagerie du palais.

Le jeu du supplice chinois

Emperor cumule toutes les améliorations apportées à la série depuis le premier Caesar. Comme précédemment, il possède aussi des vertus pédagogiques. Sans que ce soit chiant, on apprendra au passage quelques trucs sur l'histoire de la Chine ancienne. La période couverte va de 2 200 avant l'acrobate à 1 200 de notre ère. Ce qui tombe bien, puisqu'après cette date, les terribles invasions mongoles ravagèrent le pays. Et pour le coup, on aurait davantage un jeu de destruction que de construction de cités.
Sept campagnes sont au programme. Certaines sont suffisamment ardues pour nous tenir occupés un bon bout de temps (3 000 ans en fait). La première campagne est un tutorial qui permet de découvrir les principes de la simulation. Les connaisseurs retrouveront les concepts habituels.





Un jeu qui tient parfois du véritable casse-tête ; impatients, s'abstenir.

Pour les nouveaux venus, il faudra un peu s'accrocher au début. Car, sans une planification quasi soviétique dans l'édification de votre ville, tout se mettra à partir en vrille très rapidement. Et on n'aura envie que d'une chose : balancer à la poubelle ce drôle de supplice chinois.
En quelques mots, l'objectif est de construire une cité fonctionnelle en disposant intelligemment un grand nombre de structures interdépendantes. Les habitations servent à attirer des colons. Ceux-ci bossent dans des fermes. La nourriture récoltée est ensuite stockée dans des entrepôts avant d'être distribuée via les magasins du marché. Suffisamment approvisionnées, les habitations se développeront, ce qui aura pour effet d'attirer davantage d'immigrants. La boucle est bouclée.
Pour s'épanouir davantage, votre cité devra être dotée de plusieurs autres systèmes de production et de contrôle, parfois plus complexes que le circuit de la nourriture décrit plus haut. Évidemment, dans Emperor, tout se conjugue à la mode extrême-orientale. Ainsi, pour progresser, notre



Faites pote avec un dieu pour attirer un héros.

Kingdom

L'aspect commercial est bien développé.





Amélioration notable : les quartiers résidentiels permettent de mieux gérer les déplacements et d'éviter les nuisances de l'agriculture et de l'industrie.

population aura besoin d'un plus grand éveil spirituel. On construit donc des temples dédiés aux différentes religions ou courants philosophiques : dieux ancestraux, taoïsme, bouddhisme, confucianisme. Côté hygiène et salubrité, il faut assurer l'approvisionnement en eau potable mais aussi l'accès aux soins (acupuncteurs et herboristes).
Ah, la médecine chinoise, un modèle du genre : prévenir plutôt que guérir. Enfin - et ce n'est pas le moins important - pour éviter que tout ne s'écroule, on dispose aux endroits-clés de la ville des inspecteurs surveillant le bon état des édifices. Pour couronner le tout : une administration dont le but avoué est de lever un impôt via l'entremise des collecteurs de taxes.





Quel bonheur, mes petits esclaves courbés dans les rizières.

Il ne colle jamais

Depuis Pharaon, l'agriculture s'est considérablement enrichie. En plus des pêcheurs et des chasseurs, les fermes produisent plusieurs types de denrées comestibles. La Chine est un grand pays. Notre cité peut être située dans une zone aride, tempérée ou humide.
Et en fonction du climat, on a accès à différentes cultures : blé, riz, sorgho, choux, etc. Il faut tenir compte des saisons pour les récoltes afin d'éviter la famine. En fait, l'accès à une nourriture variée est la condition sine qua non pour que nos gentils administrés soient heureux. Clair, c'est comme pour moi. Pizza au chorizo le lundi, pizza au poulpe le mardi, sinon la qualité de la pige s'en ressent. Mhhh, non,

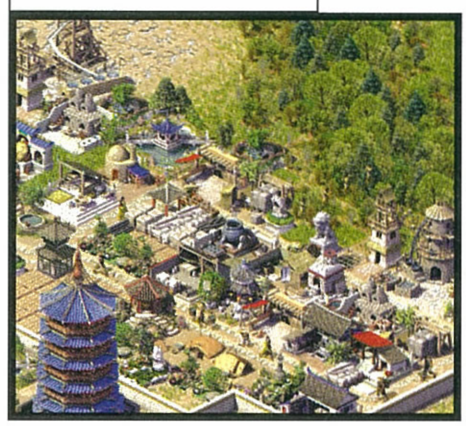


On installera les maisons bourgeoises dans les quartiers les mieux cotés.



attendez, plutôt pizza au sushi ce soir, en fait.
Comme dans Pharaon, on construit des canaux d'irrigation. Mais, était-ce dû à cette version de test, je n'ai constaté aucune amélioration dans la fertilité des champs grâce à l'irrigation. Un bug, sûrement. En dehors de la bouffe, on trouve aussi des bûcherons pour couper du bois afin de fabriquer du papier. Des fermes de mûriers pour l'élevage des vers à soie. D'autres cultures pour l'élaboration de la laque (le matériau, pas le truc que mamie se colle dans les cheveux). Et même des plantations de chanvre pour se roul… euh, pour fabriquer des vêtements.
Les gars de BreakAway Games, les développeurs, ont pensé que ce n'était pas encore assez prise de tête. Alors ils ont eu l'idée de rajouter un niveau de difficulté supplémentaire grâce au concept du Feng Shui. Le Feng Shui est l'art chinois séculaire de disposition idéal des bâtiments en harmonie avec la nature. Grosso modo, certains types de bâtiments sont associés avec des éléments (Terre, Eau, Bois…). Par exemple, on construit les tours des inspecteurs près des blocs de rochers. Le genre de détail dont on se moque au début, mais qui permet à l'architecte perfectionniste de continuer à s'éclater à la dixième partie. Surtout qu'un Feng Shui harmonieux augmente le degré de satisfaction de la population. Ce qui permet, ha ha ! de les taxer encore plus ! Ben ouais, on n'est pas là pour rigoler non plus. Il faut dire qu'en début de partie, on dispose d'un petit pécule. Mais à force de construire et surtout reconstruire (en raison d'une erreur d'urbanisation, ou des conséquences d'une catastrophe naturelle comme un tremblement de terre ou une inondation), notre capital de brouzoufs s'épuise rapidement. Pour équilibrer les comptes, on trouve plusieurs options, non exclusives. Les impôts donc. À noter que les maisons bourgeoises rapportent beaucoup plus que les cahutes des gueux. Ensuite, on peut diminuer le salaire des travailleurs. À vos risques et périls. La solution la plus intéressante consiste à commercer avec les autres cités du pays. Cette portion du jeu est assez étoffée. En affichant la carte générale de la Chine, on découvre plein d'autres cités. La phase d'approche est progressive. On commence par envoyer un émissaire. Une fois que l'on connaît les biens produits et recherchés par une ville, on s'attire leurs bonnes grâces en leur offrant quelques trucs dont ils ont le plus besoin. Hop ! Une route commerciale est alors activée et on se lance dans l'import-export. Le commerce est aussi le seul moyen dont on dispose pour se procurer certaines denrées qui ne peuvent être récoltées ou produites sur place.

En récoltant du métal, on peut frapper la monnaie et s'enrichir.



L'art de la fourberie

L'édification de monuments et de merveilles a atteint des sommets avec les pyramides de Pharaon. N'empêche qu'Emperor n'est pas en reste question grands travaux. C'est d'ailleurs l'objectif des campagnes dynastiques : parvenir à construire la Grande Muraille, une Horloge Astronomique, ou même la Sépulture des ancêtres ; vous savez cette tombe somptueuse où les archéologues ont retrouvé intacts 6 000 guerriers en terre cuite. Ces travaux de titan ne sont pourtant pas à la portée du premier venu, vu la difficulté qu'on a déjà à équilibrer une ville de 3 000 habitants. Dans Zeus, l'épisode de la saga consacré aux Grecs, on avait assisté à l'apparition de héros. Ils font leur retour



La Chine en 649 de notre ère.

dans Emperor. Une douzaine de héros de la mythologie et de l'histoire chinoise viennent nous prêter main forte si on sait les attirer. En fait, chaque type de héros est associé à un édifice religieux. En multipliant les offrandes à un dieu particulier, on finit par débloquer un héros qui se mettra à gambader dans notre cité en distribuant bonus et friandises pour notre plus grand plaisir. Tenez Shen Nong, par exemple, en voilà un mec cool qui réduit le coût de construction des bâtiments. Le héros taoïste Xi Wang Mu est pas mal non plus. Il boucle un bilan en cinq secondes, sans expert comptable, et c'est le pote des artisans. Quand à Sun Tzu, le très confucianiste Sun Tzu, nul besoin de le présenter. Il vous booste en un tour de pogne votre force militaire. Effectivement, « l'art de la guerre », écrit par Sun Tzu il y a 2 500 ans, est toujours d'actualité dans les états-majors modernes. Ce qui nous mène tout naturellement à parler des combats. Première remarque : Emperor n'a rien, mais alors rien à voir avec un jeu de stratégie temps réel. Ici, il est plus question de préparation que de contrôle tactique sophistiqué. Pour dire, on ne dirige même pas les unités pendant une attaque. Il s'agit plutôt d'être capable de se défendre en cas d'invasion ennemie. Et de savoir quand et comment saccager une cité adverse.
Le système de combat est quand même amélioré par rapport à celui de Zeus. Tout d'abord, il y a davantage d'unités militaires. On dispose d'infanterie, d'arbalétriers, de cavalerie et de chariots. Ces troupes sont basées dans des forts pour assurer en premier lieu la défense de la ville qu'on aura été bien avisé d'entourer d'un solide mur d'enceinte. Pour contrecarrer les murailles, des catapultes sont aussi disponibles pour déloger les pleutres de leur trou. Pour ceux qui aiment les tactiques de fourbes, sachez que quelques options diplomatiques sont aussi proposées.
On envoie des espions chez l'ennemi pour repérer le plan de la cité en prévision d'une invasion. Dans le même ordre d'idée, on peut saboter des bâtiments pour foutre la pagaille. Ah, sacré Sun Tzu !



Plantez des arbres et vos citadins seront heureux.





Très honorable paragraphe de fin

J'ai gardé pour la fin la plus étonnante amélioration apportée à Emperor par rapport aux volets précédents : on peut désormais y jouer en multijoueur. Eh oui, au lieu de se taper une nuit blanche tout seul de son côté, on peut embarquer quelques potes dans la foulée. J'exagère à peine. Sierra nous avait annoncé que les parties multi d'Emperor seraient très courtes, genre pas plus d'une heure et demie. Dans la pratique, c'est facilement le double. Et encore, sans parvenir à la fin du scénario. Ce qui ne veut pas dire que l'on ne s'amuse pas. C'est peut-être pour ça que ça dure longtemps. On cherche à savoir comment débloquer telle ou telle nouvelle option. Et à deux en LAN, avec une bonne réserve de chips, ça peut être marrant. Chaque joueur contrôle une des cités de la carte de Chine. Il est donc possible de commercer avec les autres participants. Puis éventuellement de se mettre sur le pif. Ou même de coopérer pour parvenir enfin à boucler un scénario. Emperor se joue en réseau local ou sur Internet jusqu'à huit empereurs. J'ai été impressionné par la stabilité du programme. Avec tous ces jeux super-buggés, Emperor n'a pas planté une seule fois après quelques dizaines d'heures de jeu. Comme quoi ça a du bon, un vieux moteur bien rodé. Une option de sauvegarde automatique est intégrée. Elle est d'ailleurs bienvenue pour reprendre une partie qui s'est trop éternisée. En revanche, en multijoueur, pas moyen de régler la vitesse de déroulement du temps.

iansolo

Un peu de technique

Emperor utilise de bons vieux bitmap. Autant dire qu'il n'y a pas besoin de carte 3D ni d'une machine de compétition pour en profiter pleinement. À première vue, c'est le même moteur que les volets précédents. En fait, les sprites ont été recalculés. Bâtiments et petits personnages s'affichent donc en plus grand, histoire d'admirer les petites animations sympatoches. En revanche, il n'y a que deux résolutions : 800x600 ou 1024x768. On aurait apprécié du 1280 pour avoir une meilleure vue d'ensemble. Mention spéciale pour la musique magnifique qui fait, à elle seule, toute l'ambiance du jeu.



En Deux Mots

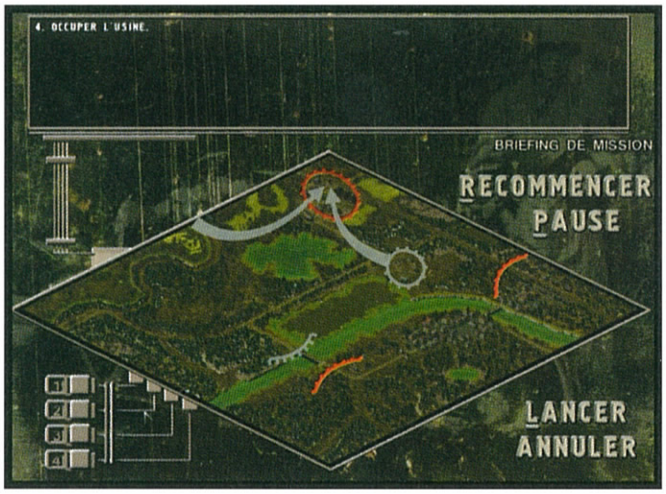
EMPEROR N'A PAS INVENTÉ LA POUDRE NOIRE. N'EMPÊCHE, EN REGROUPANT TOUTES LES AMÉLIORATIONS APPORTÉES À LA LONGUE SÉRIE DES CAESAR, ET EN PROPOSANT POUR LA PREMIÈRE FOIS UN MODE DE JEU MULTIJOUEUR, IL NOUS EMBARQUE GENTIMENT ET EN GROUPE À LA DÉCOUVERTE DE LA CHINE ANCIENNE. POUR TOUS CEUX QUI AIMENT AUSSI LES JEUX DE GESTION.

- \+ Thème intéressant
- \+ Fonctionne sur des petites configurations
- \+ Musiques très chouettes
- \+ Super-stable
- \+ Option multijoueur
- − Peut rebuter le néophyte
- − Prise de tête quand la ville s'agrandit

5 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Problème avec les briefings : en cours de mission, on ne peut accéder qu'à un petit résumé lapidaire parfois très insuffisant.





Quand on fait entrer ses hommes dans les bâtiments, trois types de répartitions des unités à l'intérieur sont proposées : confus et complètement superflu.

Le premier Sudden Strike ne nous avait que moyennement emballés. Le jeu était tiraillé entre une ambition de réalisme surdimensionnée et un gameplay STR pas du tout adapté à ce niveau de réalisme. À quoi bon avoir des dizaines de fantassins aux caractéristiques et pouvoirs différents (médecins, lance-roquettes, mitrailleuses lourdes, officiers, etc.) quand ils sont minuscules et si nombreux ? De quelle manière les gérer individuellement en plein assaut ? Unique possibilité : faire un grand lasso et les envoyer en vrac au charnier. De plus, l'interface ne brillait ni par son originalité, ni par ses performances… Impossible même de mémoriser des sous-groupes ou des intersections entre les groupes ! C'était bien dommage pour un jeu qui affichait d'aussi hautes ambitions tactiques. Malgré ces faiblesses, le premier Sudden Strike a très bien marché. Règle d'or dans cette industrie : quand ça marche, on refait pareil sans essayer de comprendre… Voici donc Sudden Strike 2.

Il s'appelle Hans. Je l'envoie tout seul dans une ville ennemie. Je l'aime bien, il y va sans broncher. Les bombes lui pleuvent dessus. Hans est réduit en pulpe, mais j'ai localisé l'artillerie des Russes.

Reproduction conforme d'une erreur

Techniquement, Sudden Strike 2 est toujours en 2D. À mon avis, c'est le même moteur à peine retouché. C'est dommage, la 3D aurait permis d'ajouter un vrai relief, et surtout la possibilité de faire tourner le plateau de jeu…

Jeu : parmi ces fantassins se cache l'officier dont j'ai besoin. À vous de le retrouver ! (Parce que moi, j'ai abandonné).



Sudden Strike 2

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

PUBLIC AVERTI — INTERNET 12 — LOCAL IP/TCP 12

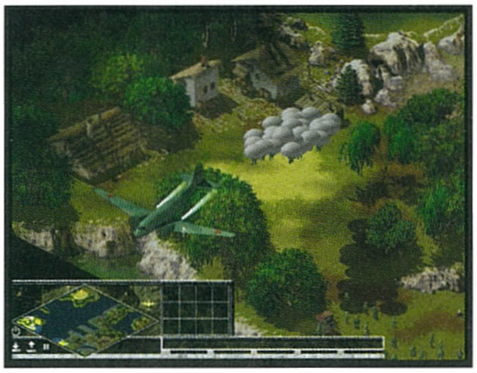
CONFIG MINIMUM **PII 333, 68 Mo Ram, TNT 2**
ÉDITEUR **CDV**
DÉVELOPPEUR **Fireglow Grande-Bretagne**
TEXTE ET VOIX **anglais/français**

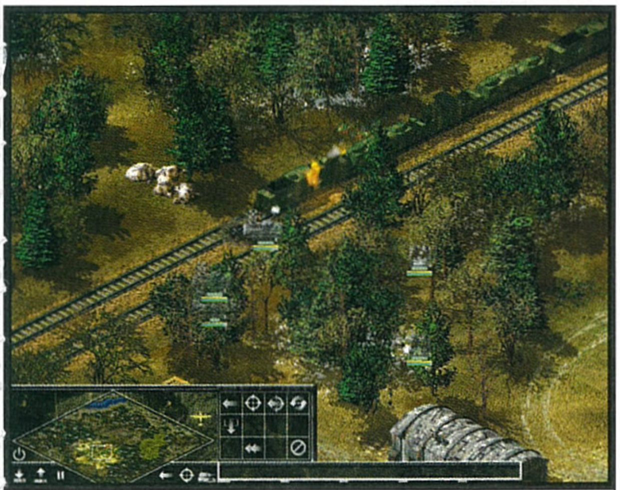
parce que là, c'est la panique dès qu'une unité passe derrière un bâtiment. Le zoom manque toujours à l'appel, et c'est bien triste parce que les unités sont vraiment minuscules. Du coup, impossible de jouer dans une résolution supérieure à 800x600, même sur un écran géant. Mais surtout, ce que les développeurs n'ont pas compris, c'est que si Sudden Strike s'est vendu comme des petits pains, ce n'est certainement pas grâce à ses qualités ludiques, mais tout simplement parce qu'il occupait un créneau quasiment vierge dans les jeux de stratégie temps réel ; celui des jeux « adultes ». Les joueurs ont grandi. Écœurés d'histoires niaiseuses de trolls bagarreurs et

Raymond Coincoin, comique troupier

Il se pince le nez pour faire l'accent japonais. Il confond l'accent russe avec l'accent belge. Quand il imite l'accent allemand, on se rend compte qu'il a un cheveu sur la langue... encore un jeu doublé par Raymond Coincoin. Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez aller le voir au Théâtre des Pieds qui Puent, où il connaît un relatif succès avec ses imitations de Claude François. Heureusement, seuls les briefings sont massacrés. Pendant les missions, les voix sont en V.O. Ouf !

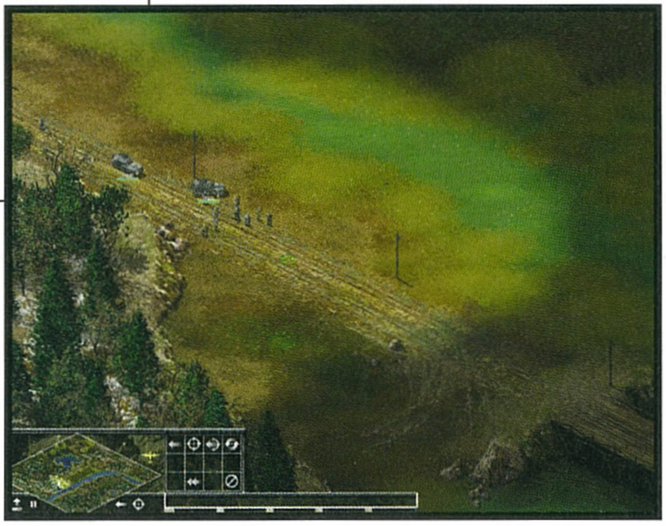






d'extraterrestres se chamaillant pour du Zlurgonium, ils veulent des batailles crédibles, historiques. Et c'est exactement ça, Sudden Strike 2. C'est aussi joli qu'un Wargame avec figurines. On peut cliquer sur le moindre élément, tous les détails y sont. Un Panzer IV n'a certainement pas les mêmes caractéristiques qu'un SD.KF.Z.231, ah ça non monsieur, c'est un jeu très réaliste. Mais voilà, le stratégie temps réel, ce n'est pas du wargame. Alors quand on en a marre de se prendre la tête à positionner son artillerie, d'envoyer les camions de munition pour la ravitailler, de chercher parmi 130 fantassins qui est le général ou qui a une mitrailleuse lourde (merci, ils font la taille d'un petit pois), et surtout, quand on se rend compte que ça ne paye pas vraiment parce qu'on perd un temps fou... alors on fait trois grands groupes et on les balance en vrac.
Chef ! On essuie de très lourdes pertes !
O.K. ! Voici les ordres : reloadez la partie !
J'ai joué tactique. J'ai fait avancer mes minuscules fantassins, un à un, de bâtiment en bâtiment. J'ai pris des nids de mitrailleuses, piqué l'artillerie ennemie pour la retourner contre lui. J'ai tiré des feux de barrage, organisé mes transports. Je me suis appliqué et j'y ai même pris un certain plaisir. Mais c'est à croire que le jeu n'est pas fait pour. On paume ses unités dans la nature. Les fantassins peuvent grimper dans un char cassé... mais ne peuvent plus en redescendre et restent coincés dedans. Ils ont ajouté des avions que l'on peut diriger. La belle affaire. C'est un tel cauchemar de les contrôler que c'était bien mieux quand ils étaient pilotés par l'ordinateur. Ils ont aussi ajouté des trains blindés et armés. Mais on ne peut pas ajouter un wagon à un groupe pour pouvoir le sélectionner facilement ou pour coordonner son canon à longue portée avec les tirs d'autres unités. Dans une mission, on me demande d'escorter un général... ah bon ? C'est qui ce général ?

Oubliez les résolutions supérieures à 800x600, ou alors équipez votre moniteur d'une grosse loupe.



Les avions et les trains peuvent écraser vos propres hommes et véhicules... Pourquoi avoir ajouter une telle contrainte dans un STR où l'on a déjà tant de choses à gérer ?



Un peu de technique

Il y a deux ans déjà, Sudden Strike n'était pas trop gourmand en ressources. Aujourd'hui, c'est presque de l'anorexie puisqu'il semble utiliser le même moteur d'affichage : c'est en 2D, et au-dessus de 800x600 les unités deviennent trop petites alors... un PII suffira amplement.

Je cherche parmi une centaine d'unités pour le retrouver... « Hans ? Quelqu'un connaît un certain Hans Gruber ? ». Il était dans le wagon d'un train... merci de préciser ce genre de détail dans votre briefing pour le prochain Sudden Strike. Parfois les véhicules se bloquent. Une autre fois, c'est une barge qui refuse de débarquer ses soldats. Quand on se fait tirer dessus, impossible de savoir dans quel coin de la carte ça se passe. Ils auraient pu faire clignoter un point sur la minimap, par exemple. Mais non. Alors on scrolle partout sur la carte jusqu'à trouver l'endroit où ça cartonne. Je trouve mes hommes en train de se faire massacrer. Je leur donne l'ordre de se mettre à couvert. Les voilà qui bougent mollement... puis s'arrêtent. La moitié étant restée debout, au milieu d'une route. Et ils continuent de se faire tirer dessus. Ceux qui se font canarder réagissent en ripostant. Ceux qui sont deux pas plus loin ne bougent même pas. Impassibles, ils attendent leur tour. Alors cette fois, j'abandonne, lassé. Ce soft ne veut vraiment pas qu'on joue avec lui. Tant pis, j'en ai d'autres.

monsieur **pomme** de terre

En Deux Mots

DES AVIONS QUE L'ON PEUT PILOTER, DES TRAINS QUE L'ON PEUT CONDUIRE, UNE CENTAINE DE NOUVELLES UNITÉS... À QUOI BON ? LES GRAVES DÉFAUTS DU PREMIER SUDDEN STRIKE SONT TOUJOURS PRÉSENTS. À PEU DE CHOSES PRÈS, ON NOUS RESSERT TOUJOURS LE MÊME MOTEUR VIEUX DE DEUX ANS. LE JEU A SES FANS. QU'ILS LE RACHÈTENT. MOI, JE PASSE.

- + Le thème
- + Le graphisme Airfix
- – Ergonomie mal pensée
- – Paradoxe entre STR et Wargame
- – Pas de rappel visuel du briefing en cours de mission

4 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Mon camp de vacances cinq étoiles, 200 chambres tout confort, avec piscine gratuite et une armée de G.O. pour amuser les cons. La classe...

Pour moi qui suis un blond à la peau douce et fragile, la plage n'est synonyme que de brûlures au second degré et de mélanomes malins. Mais pour les autres, ceux qui acceptent de s'enduire de crème solaire dans l'espoir un peu fou d'échapper à un cancer de la peau, il paraît que c'est l'endroit rêvé pour passer de bons congés payés et se laisser traire comme des grosses vaches à pognon dans des camps de vacances gérés par des escrocs.



Beach Life

JEU DE GESTION



Wesh wesh, ambiance de ouf guedin au Starbeach Dance Club, on voit même le gros Raymond faire le moonwalk sous les sunlights du dance floor.

Darladirladada y a du soleil et des nanas, darladirladada y a du... euh... je ne me souviens plus trop des paroles, mais c'est pas grave, ce petit jingle était simplement destiné à vous donner l'ambiance du jeu dès le début du test. Si vous en avez marre des bases de lancement de missiles russes que nous fait visiter un jeu sur trois, vous serez ravi : c'est sea, sex and sun à gogo, des effluves de crème solaire plein les narines, des naïades en bikini, des barbecues sur la plage avec un pauvre hippie qui joue Hotel California sur une vieille guitare désaccordée... Bref, les vacances à la mer dans toute leur splendeur, en version club pour célibataires s'il vous plaît. Beach Life va donc nous mettre dans la peau d'un gérant de camp de vacances qui aura plusieurs affaires à renflouer. Le jeu se divise en missions se déroulant chacune sur une île différente, avec bien sûr des problèmes particuliers à résoudre. L'objectif est toujours le même : contenter le maximum de clients, développer les infrastructures pour répondre aux demandes des vacanciers, et gagner des étoiles pour pouvoir augmenter le prix des séjours.

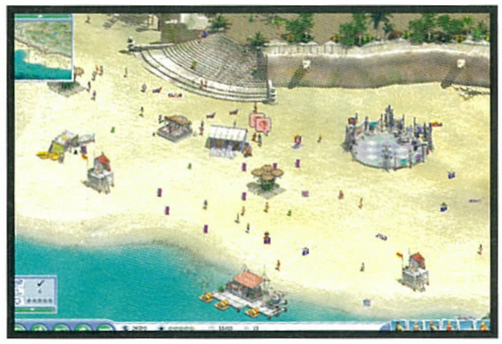
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PII 450, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 16 MO**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **DEEP RED GAMES GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Son of a beach

La première étape dans le développement d'un camp de vacances consiste généralement à construire les bâtiments de base. Parmi ceux-ci, on compte la baraque des balayeurs, l'atelier des mécaniciens, ou encore les toilettes publiques, à placer près des bars pour éviter que les clients n'aillent pisser dans les massifs floraux. En parallèle, il faut gérer le personnel, c'est-à-dire embaucher des employés, fixer un salaire qui déterminera leur productivité, et leur attribuer des horaires. Voui, figurez-vous que ces feignasses refusent de travailler plus de huit heures par jour, à l'inverse des petits enfants philippins qui sont beaucoup plus conciliants de ce côté-là. Une fois que le camp est à peu près viable, on peut alors commencer à dépenser son argent dans les équipements de confort. Si les gueux veulent se distraire entre deux siestes, on dispose d'un arsenal plutôt conséquent : stand de boissons, salle d'arcade, bar à thèmes, piscine, échoppe pour louer des transats ou des planches à voile, discothèque de plage... Quand ça marche bien, on peut augmenter le prix des boissons ou du billet d'entrée, histoire de se renflouer le portefeuille. Ensuite, le développement continue : on s'achète une station d'épuration pour éviter que les clients ne goûtent aux joies de la turista, on embauche des maîtres nageurs pour prévenir les noyades, des G.O. pour faire le fameux sketch de la valise, on peut même embellir le camp avec une foultitude de petits éléments décoratifs, genre fontaines, lampadaires et palmiers, ces crétins de vacanciers apprécient beaucoup.

Hmm, le soleil cogne dur cet après-midi... C'est le moment de quadrupler le prix de la crème solaire dans le supermarché du camp.





Les menus permettent de surveiller chaque employé et chaque client à la sauce Big Brother.

TIPS | TEC

J'ai mis deux plombes à trouver l'option, alors je vous le dis : pour changer de résolution, il faut aller dans le menu Options et cliquer sur le tout petit onglet caché avec un moniteur dessus (ndlr : quelle truffe...).



Theme Park chez les Bronzés

Sur les photos d'écran, Beach Life ressemble peut-être à Tropico en raison de l'ambiance, mais ça s'arrête là. Il rappelle plutôt Startopia, ou encore Theme Hospital chez les Bronzés. Les mécanismes de jeu n'ont rien de très original, mais sont bien implémentés. Notamment, le « feedback » des clients sur les changements qu'on apporte au camp est impeccable : ils se rendent par exemple bien compte des efforts que l'on fait lorsqu'on baisse les prix ou qu'on améliore la déco, ça fait plaisir. L'interface, sans être géniale, remplit correctement son rôle et ne bouche pas les trois quarts de l'écran : on dispose d'une demi-douzaine de menus différents pour surveiller le moral de ses clients, leur opinion sur les prix, l'ambiance, la nourriture... Du côté technique, ça reste de la 2D un peu vieillotte, mais les graphistes s'en sont quand même pas mal sortis. Certaines îles ont même des faux airs de Commandos 2 tellement les détails graphiques pullulent. Et puis les vacanciers sont bien animés, on les voit gerber leur bière, faire du pédalo, bouffer en terrasse, faire la queue devant le stand de hamburger, danser la macarena en discothèque... Bref, Beach Life est un jeu de gestion bien sympathique, possédant une ambiance rafraîchissante et une réalisation dans la bonne moyenne du genre. Ce n'est certes pas du niveau de Startopia, qui reste la référence incontestée, mais voici un titre qui occupera les amateurs pendant un petit bout de temps. Excepté un certain manque d'originalité, je ne pourrai en fait lui faire qu'un seul reproche : celui d'être un peu trop pépère au niveau de la gestion de l'argent, puisqu'il faut vraiment enchaîner connerie sur connerie pour se retrouver en banqueroute.

ackboo

TIPS | JEU

Embauchez toujours le maximum d'employés permis par vos bâtiments, et changez leurs horaires de manière à ce qu'il y ait un « service continu ». C'est surtout très important pour les balayeurs, car s'ils travaillent tous de 9 h 00 à 19 h 00, le camp ressemblera à une grosse décharge au petit matin.

En Deux Mots

BEACH LIFE N'A RIEN D'EXTRAORDINAIRE, MAIS C'EST UN BON JEU DE GESTION ET DE CONSTRUCTION COMME SAURONT L'APPRÉCIER LES AMATEURS DU GENRE. L'AMBIANCE EST SYMPATHIQUE, LA RÉALISATION CORRECTE, ET LES DIFFÉRENTES ÎLES SUFFISAMMENT VARIÉES POUR VOUS TENIR ÉVEILLÉ DEVANT L'ÉCRAN PENDANT DE LONGUES NUITS.

- **+** L'ambiance soleil-palmier-crème solaire
- **+** Le graphisme plutôt réussi pour du bitmap
- **+** Un gameplay agréable, déjà vu, mais bien au point
- **−** Un chouïa facile pour les vétérans du genre

5 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

Un peu de technique

Rien de particulier à vous dire, c'est de la 2D donc ça tourne correctement sur des machines très modestes. La bande sonore, quant à elle, est plutôt chouette, avec de vraies musiques commerciales. De toute façon, c'est le genre de jeu auquel il faut jouer en écoutant la radio. Tenez, Rires & Chansons par exemple (surtout quand il y a des sketchs de Dany Boon).



Celtic Kings : Rage of War

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Dans la série des jeux de stratégie temps réel, Celtic Kings essaie de renouveler le genre en saupoudrant le tout de jeu de rôle... Cela aurait pu être une bonne idée.



Chose étrange, comme on ne peut construire aucun bâtiment, ces derniers ne sont pas totalement destructibles. Pour les neutraliser, il faut s'en emparer.

Oui... cela aurait pu, c'est vrai. On ne peut pas reprocher aux gens de Haemimont d'avoir un bon fond. L'histoire nous plonge dans le passé de l'Europe occidentale, à l'époque où elle se faisait envahir à la fois par les troupes romaines et par les tribus teutoniques. Dans le mode Campagne, on gère les exploits d'un guerrier celte, pas très content d'avoir vu son village et sa copine se faire tailler en pièces par des Teutons, et qui part en guerre contre les envahisseurs. On nous offre également la possibilité de faire des parties en solo, hors campagne. L'ensemble est en 2D temps réel. Les graphismes sont assez fins, et le moteur affiche un nombre considérable d'unités à l'écran. Celles-ci sont convenablement dessinées, mais on peut toutefois leur reprocher qu'en haute résolution, elles sont difficiles à trouver. La bonne nouvelle, c'est que le mode solo s'avère agréable, bien qu'on ne puisse choisir que deux nations différentes, les Romains et les Gaulois. Quant à l'interface, elle est assez simple et permet de prendre rapidement le jeu en main. Cela dit, il est assez étrange qu'elle nous interdise la sélection des unités numériquement (genre ctrl + un chiffre), ce procédé étant remplacé par l'attachement desdites unités à l'un des héros que l'on a pu acheter. La gestion des ressources ne se limite qu'au nombre maximum de paysans possédés, on ne peut pas construire de bâtiments (les réparer, tout au plus) et seules quelques recherches dans les différentes technologies guerrières améliorent l'efficacité des troupes. Chacune a la possibilité de se convertir en unité de siège, se transformant à l'occasion en catapulte afin de mieux démolir la ville de son ennemi. De même, chaque bâtiment peut être capturé, ce qui permet de s'approprier des technologies ennemies. C'est simple comme bonjour, et en soi, cela convient au joueur débutant. Pour le mode Campagne, tout se complique. Certes, la présence du héros permet de ramasser des bonus magiques, mais on ne peut pas dire qu'on puisse vraiment faire progresser le personnage d'une manière rôliste. En effet, on se contente de le voir monter de niveau, un point c'est tout. Enfin, et dans la mesure où la campagne répond à un scénario précis, la trame est complètement gâchée par un découpage hystérique de son scénario. Il arrive un moment où l'on perd le contrôle des évènements, et on est alors témoin de sa défaite en deux coups de cuillère à pot. On voit ses troupes partir à l'assaut n'importe où, n'importe comment, pour ne jamais revenir. C'est extrêmement frustrant, et ça lasse vite.

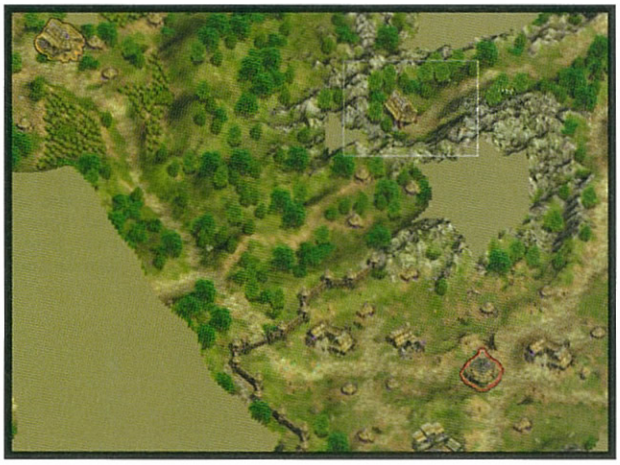
Pete Boule

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **PII 450, 128 RAM**
ÉDITEUR **WANADOO EDITION**
DÉVELOPPEUR **HAEMIMONT MULTIMEDIA BULGARIE**
TEXTE **EN FRANÇAIS** VOIX **EN ANGLAIS**

Un peu de technique

Celtic Kings s'en sort très bien. On peut monter dans des résolutions de l'ordre de 1280x1024, et se taper le luxe d'afficher quelque 5 000 unités à l'écran sans souffrir de ralentissements sur des machines modestes.

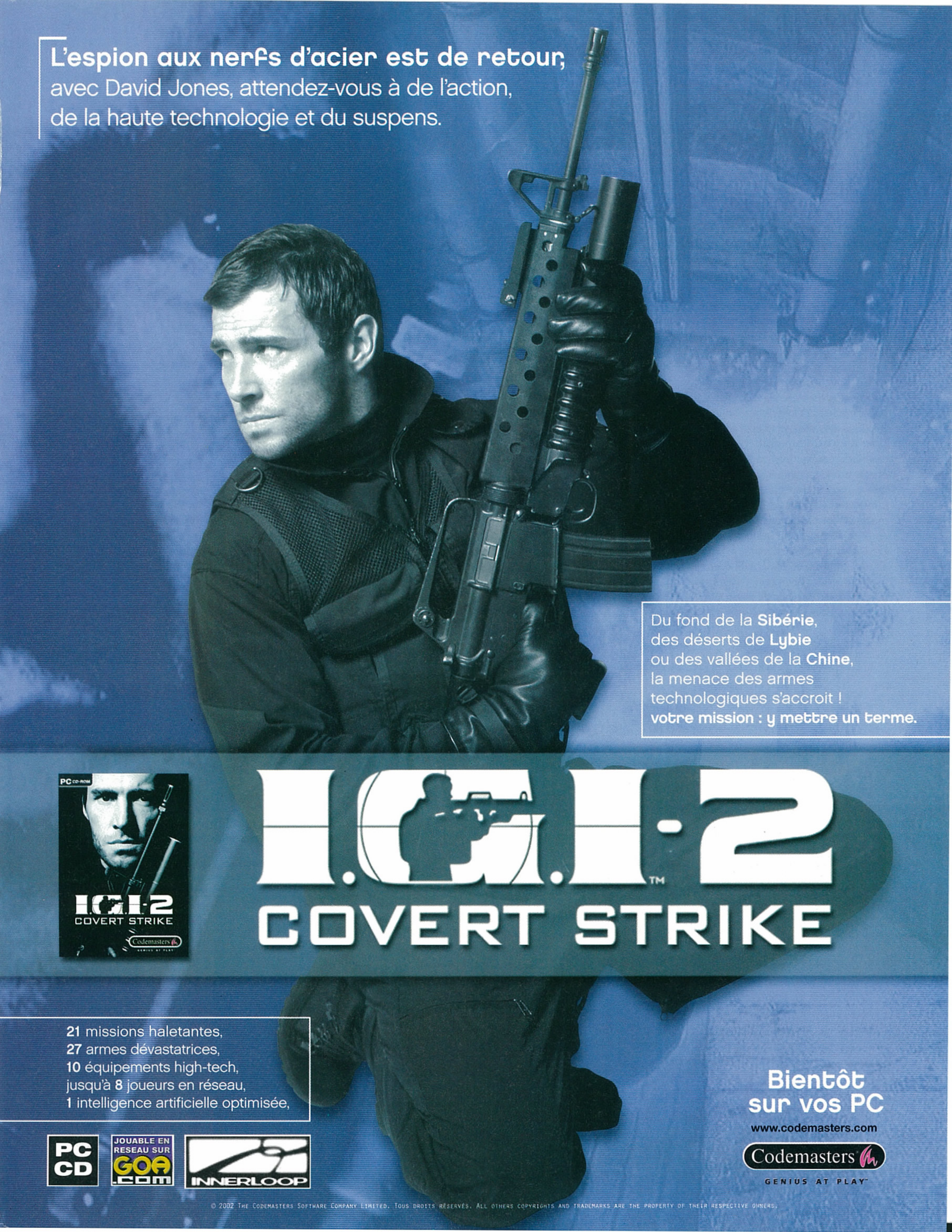


En Deux Mots

CELTIC KINGS AURAIT DÛ ÊTRE RÉUSSI, PARCE QUE L'IDÉE DE BASE ÉTAIT BONNE. MALHEUREUSEMENT, LA RÉALISATION N'EST VRAIMENT PAS À LA HAUTEUR. CERTES, LE MODE SOLO EST LÀ POUR RATTRAPER L'ENSEMBLE, MAIS LA GRANDE SIMPLICITÉ DU JEU DÉMOTIVERA À COUP SÛR L'HABITUÉ DE STR.

- \+ La finesse du graphisme
- \+ Le mode solo (pour les débutants)
- − Le choix entre deux camps
- − Le fouillis du mode Campagne
- − L'I.A. hasardeuse
- − Le côté rôliste bien trop discret

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



L'espion aux nerfs d'acier est de retour,
avec David Jones, attendez-vous à de l'action,
de la haute technologie et du suspens.
Du fond de la Sibérie,
des déserts de Lybie
ou des vallées de la Chine,
la menace des armes
technologiques s'accroit !
votre mission : y mettre un terme.
I.G.I-2™
COVERT STRIKE
21 missions haletantes,
27 armes dévastatrices,
10 équipements high-tech,
jusqu'à 8 joueurs en réseau,
1 intelligence artificielle optimisée,
PC CD
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
INNERLOOP
Bientôt sur vos PC
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

Ring II

AVENTURE

Triste constat : même si nos ordinateurs deviennent de plus en plus performants, certaines productions peuvent nous plonger dans un passé ludique archaïque. Ring II en est une « brillante » démonstration.

Et pourtant, j'aime bien Philippe Druillet. Je me rappelle l'avoir rencontré un jour de mars 1996. On a bu quelques bières, il m'a montré son atelier, comment il travaillait, et tout et tout… Bref, ça fait partie de ces journées qu'on a du mal à oublier tellement on a l'impression d'en avoir tiré quelque chose de bon. D'ailleurs, si on regarde de près le travail de l'artiste pour Ring II, on ne peut pas lui reprocher grand-chose. Les décors sont bien faits et le character design intéressant. Après tout, trente-sept ans de carrière dans la B.D. et l'illustration, c'est obligatoirement bénéfique pour n'importe quelle création. Pour le reste, en revanche, il y a beaucoup à dire. En fait, Ring II soulève un problème de fond : comment adapter une légende en jeu vidéo sans que le résultat soit lourdingue, option chiant ? Réponse : en s'arrangeant pour soutenir un rythme. Dans Ring II, dire que l'effet est raté tient du doux euphémisme. Pourtant, le 3D temps réel pour la gestion des personnages aurait pu garantir un minimum ce rythme. Le premier problème, c'est que la modélisation des personnages est assez mal faite : les protagonistes sont très mal intégrés dans les décors et leur gestuelle est plutôt ratée. Deuxième problème, lorsque le joueur cherche à interagir avec un élément de décor pour progresser dans l'aventure, il se retrouve catapulté dans un écran pré-calculé façon « Cryo, 1er âge ». Il ne reste alors plus qu'à cliquer à l'endroit où le curseur change de forme, et hop, l'affaire est résolue. Voilà, tout l'intérêt du jeu se résume donc à trouver l'objet adéquat et à le placer au bon endroit. Bon, évidemment, les personnages en 3D temps réel ont une utilité, puisqu'il faut de temps en temps se taper quelques passages risqués s'apparentant à de la plate-forme poussive. Ces rares moments où l'on redoute de perdre, non pas parce qu'on est attaché au personnage, mais parce qu'on a une frousse bleue de tout avoir à recommencer. Frousse limitée, car on peut sauvegarder n'importe quand, ce qui est toujours ça. Merde… Ring II est censé retracer l'épopée légendaire de Siegfried, un demi-dieu guerrier ; pas un mec qui remplit des puzzles lorsqu'il a le temps.

Pete Boule

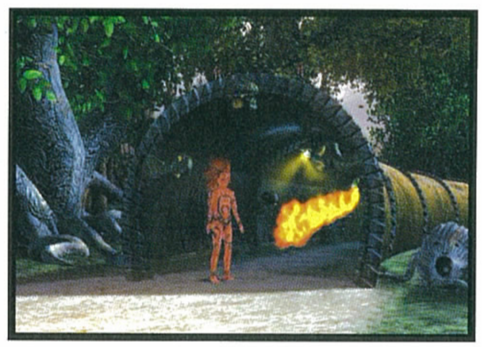


Les décors de Druillet sont toujours aussi tripants.

TOUT PUBLIC

Config minimum PIII 500
Éditeur Arxel Tribe
Développeur Arxel Tribe France
Texte et voix en français





Si les décors et le character design sont réussis, la modélisation des personnages l'est moins.



Quelques puzzles constituent l'intérêt majeur du jeu.

Un peu de technique

Ring II exploite le moteur Cinergy, c'est-à-dire que l'on voit tourner des personnages 3D temps réel dans des décors pré-calculés. L'ensemble se contente d'un 800x600, qui pourrait sans aucun doute tourner sur une bécane vieille de six ans.

En Deux Mots

À quand un vrai jeu avec les graphismes de Druillet ? En attendant, il faudrait que les éditeurs cessent de croire en l'intérêt du procédé Warp et apparentés. Ce type de gameplay n'a vraiment rien de ludique lorsqu'il se contente d'être le support stérile de puzzles insipides. Ring II en est la terrible victime.

+ Les décors et le character design de Druillet
− Un gameplay vide et poussiéreux

Note	
3	Technique
6	Artistique
2	Intérêt

Certes, Cossacks ne brillait ni par la finesse de son Intelligence Artificielle ni par l'originalité de son système de gestion. Mais force est de constater qu'il valait mieux que ces points restent « basiques » dans la mesure où l'on pouvait se taper jusqu'à 6 000 unités sur le terrain. Eh bien avec Back to War, son add-on, c'est encore plus chaud question gestion de troupes puisqu'il faut cette fois s'occuper de quelque 8 000 gueux, tous très remontés les uns contre les autres. Du coup, on a l'impression que les aspects stratégiques du jeu en deviennent encore plus basiques.
On ne peut pas dire que Cossacks : Back to War apporte vraiment quelque chose de particulier au gameplay original, malgré les quelques nations et unités spéciales supplémentaires. Toute l'action suit son train-train habituel, avec son cortège de constructions, d'inventions et de gestions de ressources. Pour ceux qui veulent vraiment en savoir plus, je leur conseillerai de jeter un coup d'œil dans le Joystick 125, à la page 104, pour (re)découvrir le test de Kika. En gros, le principe reste identique : on construit le plus vite possible le plus grand nombre d'unités guerrières, on les sélectionne d'un geste ample de la souris, et on envoie tout ce beau monde se faire tailler en pièces jusqu'à ce que victoire s'ensuive.
Le problème, c'est que l'add-on conserve les mêmes défauts que l'original, notamment en ce qui concerne les faiblesses de l'I.A. De plus, il va sans dire que gérer autant de mecs à la fois ralentit considérablement le gameplay, interdisant bien vite les attaques éclair.
Que reste-t-il de positif, alors ? Cossacks : Back to War est un stand alone, ce qui est plutôt bien, puisqu'on peut se passer du disque original pour le faire tourner. De plus, le soft est livré avec un éditeur de cartes et de missions. Ainsi Focus est sûr de ne frustrer personne : les nouveaux venus auront un jeu tout neuf clés en main, tandis que les connaisseurs pourront s'éclater en créant eux-mêmes leurs missions. Sympa, mais ça aurait quand même été mieux de traduire ces éditeurs en français.

Pete Boule



Les effets d'explosion de navires sont toujours aussi bien foutus.

Cossacks Back to War

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Dire de Cossacks qu'il représentait ce qu'on faisait de plus velu dans le domaine du Wargame tient du doux euphémisme. Eh bien, avec son add-on, c'est pire ! Eh oui...



On peut toujours bien défendre ses terres, en prévision d'un débarquement de gueux mal intentionnés.

Un peu de technique

Cossacks : Back To War n'est pas très exigeant. Il a parfaitement tourné en 1024x768 sur un PIII 650 muni de 256 de Ram. Pour ceux qui ont des configurations plus balèzes, ils peuvent monter à un maximum de 2048x1536. Mais il vaut mieux posséder un 64 pouces pour gérer correctement les quelque 8 000 unités que le jeu peut afficher à l'écran.

Les nouveaux pays offrent de nouveaux designs, mais pas de révolution pour le gameplay !



En Deux Mots

Si Cossacks : Back to War donne l'impression d'être plus gras que le premier, c'est simplement parce qu'on voit plus de personnes mourir. En fait, le gameplay n'a en rien évolué.

+ Stand alone
+ Les éditeurs de cartes et de missions
- L'I.A qui n'a pas changé du tout
- Trop basique, malgré son potentiel (hey ! 8 000 bonshommes à gérer, ça pourrait être fin)
- Les nouvelles unités qui, finalement, n'apportent rien

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PIII 600, 256 RAM ÉDITEUR FOCUS DÉVELOPPEUR GSC GAME WORLD UKRAINE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS


Shuttle X
RESET
POWER
Elégant, Silencieux et Performant
Votre ordinateur a enfin sa place dans le salon

Quelle déception… c'est mon film de S.F. préféré. Et qu'est-ce qu'ils en ont fait ? Un jeu convenu, un pompage mollasson de Resident Evil. Son plus gros défaut, c'est qu'il s'agit d'un jeu console, avec tout ce que ça implique de relou : actions limitées, ergonomie pour pad et visée automatique. Ils doivent bien s'en taper du PC pour avoir aussi peu adapté leur jeu au clavier. Unique élément intéressant de ce gameplay console : les bornes de sauvegarde. On entend un bruit chelou, genre un « floc floc » suivi d'un grognement. La musique se fait angoissante et une ombre difforme passe devant une fenêtre. Par réflexe, on fait CTRL-S. Non, impossible. Il faut atteindre la prochaine borne. La peur d'avoir à tout se retaper depuis le début (surtout qu'on ne peut pas zapper les vidéos) se confond avec la flippe instinctive de crever. Et ça marche : on a vraiment la trouille.



PUBLIC AVERTI — INTERNET — LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM **PIII 500**
ÉDITEUR **BLACK LABEL GAMES**
DÉVELOPPEUR **COMPUTER ARTWORKS - ANGLETERRE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Les interactions avec les équipiers passent par un système d'icones particulièrement bien pensé qui ne manquera pas d'être repompé... The Thing aura au moins servi à ça.

The Thing

AVENTURE/ACTION

L'un des plus beaux films de science-fiction, et en faire ça… quel gâchis. C'est comme de décrocher un rencard avec Marie Gilain pour l'emmener au Flunch.

Flip flip… flop flop

L'ambiance, c'est ce qu'il y a de plus réussi. On est paumé dans une station polaire dévastée. Partout des cadavres démembrés, déformés. Le bruit entêtant du blizzard, et par les fenêtres, la neige qui n'en finit pas de tomber. Chaque corps est susceptible de se relever, déformé par d'abominables mutations. Le stress est épais, pesant. À l'extérieur, c'est le froid polaire. Impossible de tenir plus de trois minutes et une barre vous indique le temps qu'il vous reste avant de geler sur pied. Le graphisme participe à la flippe. Brouillard, jeux de lumière dans le clair-obscur arctique, et les décors qui fourmillent de détails angoissants, comme l'ombre carbonisée d'une main tendue vers la poignée d'une porte. Les animations sont fluides, les textures des personnages sont d'une grande finesse. Mais une fois ce tableau dressé avec classe, on retombe d'autant plus haut quand le jeu se fait relou : on arrive devant une poutre à hauteur de mollet… impossible de l'enjamber car on ne peut pas sauter dans le jeu. Telle porte ne s'ouvre pas tant que vous n'avez pas parlé à un personnage. Les missions consistent systématiquement à aller chercher tel objet et à le ramener. Les combats sont les plus douloureux briseurs de rêve du jeu : on n'y comprend rien. Ils sont trop rapides, trop confus et de toute façon, il n'y a rien à comprendre puisque la visée est automatique… inacceptable sur PC.

monsieur **pomme** de terre

TIPS JEU

La visée automatique peut être désactivée en option. Oubliez tout de suite cette possibilité, le jeu n'est pas prévu pour. On crève immédiatement, les munitions manquent au bout d'une minute et vos alliés tirent tellement bien que ça en devient débile.





Chair de poule assurée pour les fans du film quand ils évolueront « en vrai » dans les décors du long métrage. Attention, la déception est à la hauteur de cette sensation.

Un peu de technique

Le moteur graphique est rapide et puissant. Il tournera confortablement sur une configuration moyenne.

En Deux Mots

Un jeu console sur PC, pourquoi pas ? Tant qu'on se donne du mal pour adapter correctement le gameplay. Nous aurions applaudi des deux mains un jeu de plate-forme ou de puzzle. Mais alors cette aventure/action conçue pour être jouée au pad, énième « ressassée » de Resident Evil, non, vraiment, ils peuvent se la garder.

+ L'ambiance terreur arctique
− Gameplay console
− Une belle licence gâchée

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Hi-Hey-sportsse : Itsinnezeugaïme ! Encore une fois, le petit jingle d'EA Sports retentit dans les luxueuses enceintes de ma machine de nanti. Alors, je sais que ce qui va suivre ne va être que joie et extase : NHL 2003, comme la dizaine d'autres versions qui l'ont précédé, s'impose tout naturellement comme la nouvelle référence du hockey sur PC.

NHL 2003

SIMULATION DE HOCKEY

Face à NHL 2003, il y a deux types de joueurs. Il y a ceux qui connaissent, qui se sont déjà payé les épisodes précédents, et il y a ceux qui viennent tout juste de chausser les patins et qui se demandent si cette fameuse série de jeux de hockey vaut vraiment le coup. À ces derniers, je répondrai tout de suite ceci : oui, NHL 2003 vaut le coup, c'est juste la meilleure simu de hockey de tous les temps of all time forever, point à la ligne barre sur le « i » point sur les « t ». La réalisation est somptueuse, le gameplay est proche de la perfection (ça fait quand même dix ans qu'il fermente dans le crâne des développeurs), vous y trouverez une trentaine d'équipes ricaines et canadiennes ainsi que vingt équipes nationales, bref, le paradis du hockeyeur informatique. Le plus beau, c'est que le jeu réussit à combler aussi bien les fans de simu pure et dure que ceux qui souhaitent quelque chose d'un peu plus léger et arcade. Grâce aux options, on peut en effet limiter ou accentuer certains paramètres du jeu, comme la vitesse des joueurs ou la précision des passes, ça permet de donner un côté plus ou moins réaliste aux parties.

TOUT PUBLIC · INTERNET 2 · LOCAL IP/IPX 10

CONFIG MINIMUM PII 400, 64 Mo de RAM, Carte 3D
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports Canada
TEXTE ET VOIX en anglais



Seul mauvais point de la réalisation : le public est toujours modélisé sous forme de sprites tout plats et tout crados.

Un peu de technique

Bonne bécane conseillée pour profiter de tous les détails. 800 MHz et une GeForce2 feront l'affaire. Si vous le pouvez, activez l'anti-aliasing qui embellit vraiment le jeu en lissant toutes les formes sombres (les joueurs) sur le blanc (la glace). Notez que le jeu n'est pas compatible avec cette vieille carne de Windows 95.



Et pour ceux qui connaissent déjà ?

Maintenant, reste à régler le problème de tous ceux qui se sont déjà flingué le portefeuille l'année dernière pour s'acheter la version 2002, et qui se demandent si la version 2003 vaut le coup. Là, c'est plus mitigé, il faut vraiment avoir l'œil exercé pour différencier ces deux jeux. Il y a bien quelques animations en plus, mais rien de franchement extraordinaire par rapport à l'année dernière. Au niveau des contrôles, c'est toujours aussi parfait, mais la nouveauté tant attendue des « Manual Deke », qui permet de faire des feintes de mouvement avec la crosse, n'apporte finalement pas grand-chose et se maîtrise difficilement.
En fait, je dirai que la seule vraie amélioration qui pourra séduire les intégristes du puck concerne l'I.A. L'ordinateur attaque de manière plus originale, les avants se déploient mieux sur la largeur du terrain, ils savent désormais utiliser la zone derrière le but du gardien adverse pour distribuer des passes et, d'une manière générale, les actions de jeu sont plus variées qu'avant. Ces différences sont subtiles, je ne sais pas si elles valent vraiment le coup de lâcher encore une fois 50 euros. En revanche, si vous êtes un fan de hockey en multijoueur, là il n'y a pas photo : NHL 2003 est beaucoup mieux conçu de ce côté-là, avec notamment l'intégration du service EA Online dans l'interface.

ackboo

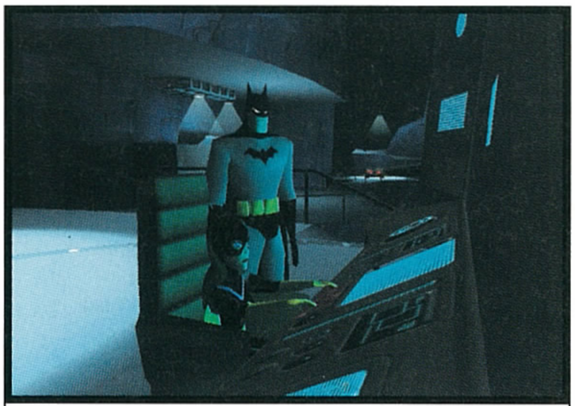
En Deux Mots

Sans surprise, ce nouveau NHL est ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle pour les hockeyeurs sur PC. Attention toutefois, seuls les fans ultimes et les amateurs de match en multijoueur devraient sentir une vraie différence par rapport à la version 2002.

- + Réalisation splendide pour un jeu de sport
- + Gameplay et contrôles parfaitement étudiés
- + Un multijoueur enfin praticable
- + Une I.A. en progrès
- − Peu d'améliorations par rapport à NHL 2002

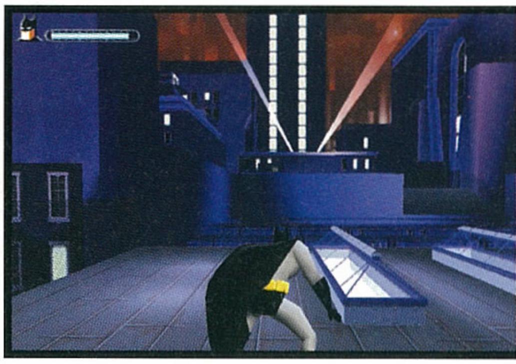
8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

joystick à voir sur le CD-Rom n° 141



Cat Woman a remplacé Robin. Sexuellement Bruce Wayne gagne au change.

Malgré l'ambiance du comics correctement restituée, les décors souffrent d'une trop grande austérité.



TOUT PUBLIC · INTERNET NA · LOCAL IP/IPX NA

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 RAM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT MONTRÉAL CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Talaa-lalaa-lalaa-
lalaa-lalaa-lalaa-
lalaa-lalaa-lalaa-
lalaa-lalaa-lalaa-
BATMAN !

Batman Vengeance

PLATE-FORME/ACTION/COLLANT GRIS



Désolé... C'était plus fort que moi. Il faut dire que Batman est l'un de mes superhéros préférés. Surtout depuis que ce faire-valoir de Robin est mort, tué stupidement dans une explosion de voiture. Depuis, Bruce Wayne vit dans la Batsolitude, dans sa Batcave, en compagnie de son Batdomestique... La batbonne nouvelle, c'est qu'il reprend du service dans une adaptation vidéoludique de ses aventures. La batmauvaise nouvelle, c'est que c'est une adaptation brute de décoffrage d'un jeu console, déjà sorti sur PlayStation 2 et GameCube. Le port du paddle est obligatoire si on veut vraiment profiter du jeu, pour peu qu'on apprécie le genre. Certes, certaines adaptations consoles-PC valent le coup, comme Soul Reaver et le dernier SpiderMan, mais ici, on ne peut pas dire que ça soit un bon jeu. Je m'explique. Batman : Vengeance reprend les principes de gameplay de SpiderMan, le tout dans l'univers graphique du dessin animé créé par Bruce Timm. Le fait est que les personnages ont le mérite de dégager pas mal de personnalité, et que l'ambiance du comics est assez bien respectée. Mais bon, ce n'est pas suffisant pour faire un bon jeu. Batman : Vengeance souffre effectivement d'une jouabilité très médiocre. Les mouvements du perso sont trop nerveux, rendant les combats et les passages de plates-formes hasardeux. La gestion de l'inventaire, tout comme celle de la visée lorsqu'on doit se servir du grappin ou des batprojectiles, est désastreuse. Les phases de jeu à la première personne flinguent littéralement le rythme du gameplay et demandent une maîtrise absolue d'un paddle analogique. Enfin l'ambiance, tout comme les personnages, a beau être correcte, on regrette que les décors soient terriblement austères. Évidemment, le jeu hérite du système de sauvegarde du monde des consoles, ce qui est, on ne le dit jamais assez, complètement hors sujet pour un public PC. Enfin, Batman : Vengeance est un jeu réducteur : alors qu'il bénéficiait d'un fort potentiel de par son background et son graphisme, on ne voit pas les performances de son PC s'y exprimer. Et encore moins celles d'une PlayStation 2, ce qui est plus grave.

Pete Boule

En Deux Mots

RATÉ, DOMMAGE... HOP, ON A NOS DEUX MOTS ! EN FAIT, ON N'AIMERA BATMAN : VENGEANCE QUE SI ON APPRÉCIE LES DESSINS DE BRUCE TIMM, ET ENCORE. POUR CEUX QUI N'Y CONNAISSENT RIEN EN COMICS, IL LEUR RESTERA LEURS YEUX POUR PLEURER DEVANT CE TRUC PLATE-FORMEUX-ACTION, AU BACKGROUND PEU TRAVAILLÉ ET À LA JOUABILITÉ FORT DOUTEUSE.

- \+ Le dessins de Bruce Timm
- − Le background carrément sous-exploité
- − La jouabilité foireuse
- − Le système de sauvegarde (évidemment)

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Un peu de technique

Ce n'est pas Batman : Vengeance qui va exiger grand-chose en matière de ressources. La qualité sonore est correcte sans pour autant être fabuleuse, et la résolution graphique se limite à du 1024x768 au maximum. Évidemment, comme les décors sont vides, ça tourne très bien. Un PIII 500 sera suffisant.



Batman ne tue jamais les pauvres gens, même lorsque ce sont des gredins très vils. Batman les assomme et les attache.



Finalement, c'est pas si mal d'être pété de thunes !
INDUSTRY GIANT II
• Simulation de développement de produits, d'industries et de transports au XXe siècle
• Menu intuitif pour tout contrôler en un clic de souris
• Plus de 150 matières premières (pétrole, acier,cuir,...) et produits finis (meubles, jouets, nourriture,...) différents vous permettant de gérer plusieurs produits et industries en même temps.
• Process de fabrication ultra détaillé avec cycles de production dépendants des saisons pour un réalisme absolu.
• Plus de 50 moyens de transports différents (camions, trains, avions, bateaux,...) ajoutent encore aux infinies possibilités pour développer son business
• Graphismes fins développés à partir de modèles existants, à plusieurs niveaux de zooms et entièrement animés
• Jouable à plusieurs en réseau ou sur internet
L'ultime simulation de pouvoir et d'argent
www.industrygiant2.com
Votre empire disponible à partir de septembre
Distribué par NOBILIS
POUR TOUS PUBLICS
JoWooD Productions
©2002 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria

Virtual Skipper 2

SIMULATEUR DE RÉGATES

Je n'ai que des souvenirs épouvantables en bateau... Mais avec Virtual Skipper 2, j'en aurai au moins un de bon dans ma vie !

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **PIII 650, 256 RAM**
ÉDITEUR **FOCUS INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **DURAN FRANCE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



En fait, dès que je suis sur l'eau, j'ai vraiment la flippe. Imaginer des poissons qui font des choses dans la flotte, sans parler des requins gros comme des camions, me décourage à foutre le moindre orteil dans l'élément aqueux. Et puis les souvenirs de mes balades en voilier sont tous plus ou moins pleins de désagréments digestifs, ce qui n'arrange pas les choses. Alors bon, Virtual Skipper 2, je l'ai installé du bout des doigts sur ma bécane, avec un sac en papier sur le bureau et une grosse bouée canard autour de la taille. Au cas où.



Ce n'est pas parce qu'on est dans un petit bateau que la course est moins palpitante. Là, s'il y a contact entre les bateaux, il y a pénalité !

La mer Michèle

Virtual Skipper 2 s'intéresse de près aux régates et reprend, entre autres, celles de l'America's Cup. Les règles sont simples : dans un plan d'eau assez vaste, plusieurs voiliers se rencontrent et doivent naviguer sur un parcours imposé. Ils doivent franchir une ligne imaginaire, effectuer plusieurs virages autour de bouées, puis revenir vers le point de départ. Les voiliers décrivent ainsi des boucles, et doivent respecter quelques points précis. On doit, entre autres, éviter les collisions avec les concurrents, les bouées et les navires des arbitres. Et surtout, partir suffisant bien pour éviter de franchir la ligne



La flèche permet de savoir quelle est l'orientation du vent, et sa couleur permet de savoir si on en tire parti.



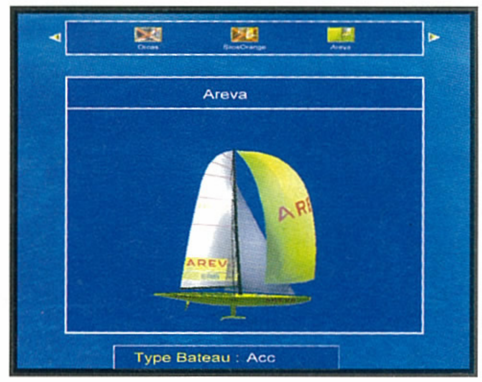
de départ trop tôt, ou trop tard. Évidemment, si on rentre un peu trop vite dans l'un de ses concurrents, le règlement est appliqué et on se bouffe une jolie pénalité (la plupart du temps, il faut tourner en rond). Il va sans dire que lorsqu'il y a trop ou pas du tout de vent, la course est annulée. En mode Compétition, le joueur est mis en concurrence avec trois autres voiliers sur quatre régates distinctes. Le premier gagne 10 points, le second 6, le troisième 3, et le dernier 1. C'est aussi simple que de la formule 1, et chaque victoire sur la totalité de la régate donne au joueur l'accès à de nouvelles classes de navires et de nouveaux plans d'eau.

Maman ! Les p'tits bateaux...

Virtual Skipper 2 nous offre la possibilité de prendre les commandes de quatre classes de navires. Ça va du simple Melges 24, un petit voilier de 7 m très maniable mais assez lent, jusqu'à l'Open 60, le trimaran de 20 m dont la vitesse de pointe taquine gentiment les 30 nœuds (1 nœud, c'est 1 mile nautique par heure, soit 1852 m par heure), en passant pas la classe Offshore et la Classe America. Si on peut prendre les commandes de chacune de ces classes dans de brèves rencontres en mode Régate rapide, on y accède en remportant un maximum de courses dans le mode Championnat. De plus, ce mode débloque également de nouvelles skins de navires. En tout et pour tout, on compte neuf skins différentes par classe de bateau. Les navires sont tous très bien modélisés. Les changements de voiles sont correctement



animés et on peut même afficher les coéquipiers présents sur le pont. Ces derniers sont assez bien modélisés, sans pour autant être extraordinaires. La navigation se fait à l'aide d'instruments de bord classiques (du genre ceux qu'on trouve sur un vrai voilier), mais dans les niveaux de difficulté les plus faciles, une flèche témoin permet de savoir si le joueur tire bien profit du vent. En soit, c'est très pratique, surtout lorsqu'on débute. Pour les joueurs les plus accomplis, la flèche disparaît et les concurrents doivent se servir judicieusement de leurs instruments de navigation. Tout comme de leurs oreilles, puisque le bruit du vent (restitué en 3D) permet de savoir d'où il vient. Il ne manquerait plus qu'ils nous fassent des ventilateurs à retour de force et ce serait parfait.



Mécanique des fluides

Techniquement parlant, et sans vouloir faire de mauvais jeux de mots, Virtual Skipper 2 nous a littéralement soufflé ! Le jeu réussit à gérer les défis physiques que soulèvent les propriétés du vent et de l'eau. Le souci du détail va jusque dans la configuration même des différents plans d'eau. Ainsi, le vent n'est jamais un élément constant. Lorsqu'on s'approche des terres, il peut très bien changer de force ou de direction. Il est même permis de « couper le vent » à ses adversaires lorsqu'on se place derrière eux (pour peu qu'on soit en vent arrière). De même pour l'eau, les rafales de vent créent les vagues, sans qu'elles soient scriptées. Ici, l'océan est un élément physique à part entière qui évolue en fonction des conditions météorologiques et de la proximité des côtes. Ainsi, le navire peut littéralement surfer sur des effets de vague et prendre de la vitesse très rapidement. À propos de vitesse, les sensations que procure le jeu sont excellentes (surtout lorsqu'on est à bord d'un Open 60). Il va sans dire que dans ces conditions, le comportement des navires est remarquable. On regrettera simplement qu'il soit impossible de chavirer.

À deux doigts du bonheur

Si cette impossibilité de chavirer était le seul défaut du jeu, on serait bien content. Les courses sont bien tripantes, la houle et l'océan sont excellemment bien modélisés, et graphiquement le jeu est de bonne facture. Mais le problème, c'est que Virtual Skipper 2 souffre beaucoup trop de son approche : celui du simulateur brut de décoffrage. L'absence du moindre tutorial interdit de commencer une partie sans avoir quelqu'un qui s'y connaisse à proximité. L'interface est vieillotte, tendance shareware. On regrette amèrement que les dégâts, lors d'une collision par exemple, ne soient pas pris en compte ; ou plus simplement ne soient pas visibles sur la coque du navire. Virtual Skipper 2 est donc un très bon produit technologique, mais qui souffre d'un habillage trop austère.

Pete Boule



La modélisation de l'océan est l'une des meilleures jamais observées.

Un peu de technique

Malgré son moteur physique exigeant, Virtual Skipper tourne très bien sur un PIII 700 muni d'une Geforce2 mx. La résolution monte jusqu'en 1600x1200, mais sur les configs les plus modestes, il n'est pas conseillé de taper dans cette résolution si on veut profiter des sensations du jeu.

Les régates auront lieu quelles que soient les conditions climatiques (tant que c'est navigable, hein !).



En Deux Mots

En matière de simulation pure, Virtual Skipper 2 frise la perfection. Le soft est excellent et procure des sensations très réussies. Dommage que son habillage soit justement trop « simulation » et pas assez « jeu vidéo »

- **+** Le moteur physique
- **+** La modélisation de l'océan
- **–** « Trop » simulateur
- **–** Un habillage austère

10 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Largo Winch

Aller simple pour les Balkans

AVENTURE

Après s'être fait bombardé à grands coups d'albums BD dans les grandes surfaces et à grands coups d'images sur M6, on va se faire copieusement canarder à grands coups de Largo Winch numériques sur nos PC.

Il n'y a pourtant pas de quoi fouetter un chat. Largo Winch n'est rien d'autre qu'un célèbre héritier qui a repris en main l'empire industriel et médiatique de son père mort dans un accident haaaachement louche. Du coup, notre Largo s'attire de gros ennuis puisque les gens qui espéraient profiter de la disparition du père souhaitent faire de même avec le fils. L'intrigue s'articule donc autour des activités biochimiques des entreprises de monsieur Winch. Rapport à une sombre histoire d'O.G.M. risquant de faire désordre, à première vue. Largo Winch est un jeu en 3D temps « presque » réel. En effet, notre ami se promène bien en temps réel dans de vrais décors 3D, mais ces derniers sont cadrés selon des angles de vue fixes.

D'autre part, les combats, lorsqu'il y en a, se font au tour par tour. Au moins, ça a le mérite d'être suffisamment simple et accessible pour pouvoir ratisser large au niveau du public. Pour le reste, le jeu n'est qu'une succession de dialogues et de petits puzzles pas compliqués du tout. On y joue de loin, avachi dans le fauteuil, admiratif devant l'étrange pouvoir de séduction de ce Largo, qui lève des filles au moindre sourire et qui s'ébat en caleçon blanc. Les scènes de combat sont aussi mornes que possible, et le héros maîtrise tellement bien les arts martiaux qu'il pourrait devenir maître du monde en moins de deux et au tour par tour, s'il le souhaitait. Le ton du jeu est insupportablement moralisateur et le personnage de Largo est d'une insupportable condescendance. En dehors de ça, les personnages ne sont pas très beaux et flottent dans les décors lorsqu'ils se déplacent. La seule très bonne nouvelle, c'est que les voix sont particulièrement bien réussies. Ouaip, c'est ce qu'on appelle gâcher les talents.

Pete Boule



Le défunt père de Largo... Le genre d'être qui reste dans nos mémoires, mais dont on cherche à oublier la modélisation.



Un peu de technique

Largo Winch peut se permettre de monter jusqu'en 1600x1200. Le moteur est très sain puisqu'aucun bug, ralentissement ou autre incident n'a été repéré sur un pauvre PIII 650.

TOUT PUBLIC

Config minimum PIII 500, 128 Ram
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubi Soft France
Texte et voix en français



Les dialogues sont, pour beaucoup, d'une insipidité rare.



En Deux Mots

Largo Winch n'est pas un jeu, mais plutôt un produit ménager. Ce genre de choses que n'importe quelle vieille dame achète à ses petits-enfants en toute sincérité, convaincue que c'est bien parce qu'on en parle à la télé. Personnage énervant, absence de suspense, bref, ce jeu n'a aucun intérêt.

+ Les voix des personnages
- L'insipidité d'une aventure morne
- La modélisation des personnages
- Le ton moralisateur de l'ensemble

Note	
Technique	5
Artistique	4
Intérêt	2

POUR SURVIVRE DANS L'ARÈNE, IL NE SUFFIT PAS DE VAINCRE SES ENNEMIS.
IL FAUT AUSSI SAVOIR GAGNER LES FAVEURS DU PUBLIC.

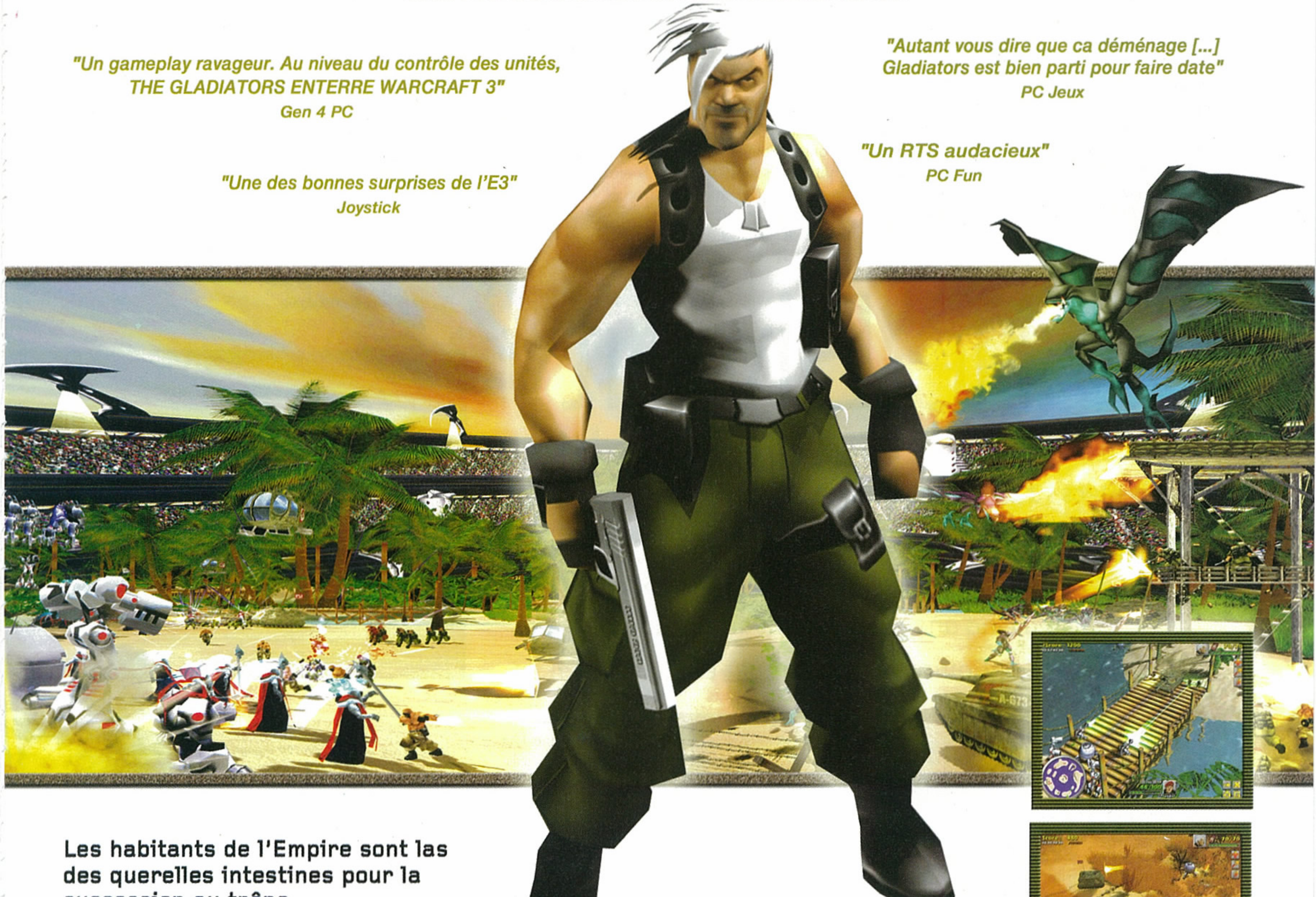
THE GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES

"Un gameplay ravageur. Au niveau du contrôle des unités, THE GLADIATORS ENTERRE WARCRAFT 3"
Gen 4 PC

"Une des bonnes surprises de l'E3"
Joystick

"Autant vous dire que ca déménage [...] Gladiators est bien parti pour faire date"
PC Jeux

"Un RTS audacieux"
PC Fun





Les habitants de l'Empire sont las des querelles intestines pour la succession au trône.
Les prétendants au titre décident d'utiliser les jeux du cirque pour se départager et choisissent chacun un champion pour défendre leurs couleurs.
Callahan et ses commandos, Fargass et ses cohortes et le Général Maximix et ses cyborgs vont alors devoir s'affronter dans un tournoi à mort pour leur survie.

LE RTS Action en 3D français qui fait sensation dans toute la presse.
3 CAMPAGNES, 20 MISSIONS, jusqu'à **500 UNITÉS DIRIGÉES**.
MODE MULTIJOUEURS jusqu'à 16 joueurs en LAN et Internet.

PC CD ROM

Partenaires officiels

EUGEN SYSTEMS — arxel tribe — Distribué par wanadoo

http://thegladiators.arxeltribe.com
SORTIE OCTOBRE 2002

ZONE JEUX — AMD Processors — MSI Multimedia



Qui se souvient de LedWars, cet exécrable pompage de Command & Conquer ? Pas grand monde à part Tbf, notre Rain Man maison. Et d'ici quelque temps, Tbf sera probablement le seul à se souvenir encore de Divine Divinity, ce second pompage de Larian Studios. Cette fois, c'est à Diablo que les « créateurs » de Larian Studios se sont attaqués, avec la grande trompe qui leur sert de cerveau. Pour le graphisme, c'est Ultima Online qui s'est fait tailler une plume au passage. Gloup gloup. Cinq ans de boulot. Ils ont au moins le mérite d'en être arrivés au bout… enfin… presque au bout. Car la version que nous avons testée était gravement buggée. Jetez un œil à l'encart « L'important, c'est d'y croire » pour plus de détails à ce sujet.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 700, 128 Mo RAM**
ÉDITEUR **CDV**
DÉVELOPPEUR **LARIAN STUDIOS BELGIQUE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Divine Divinity

DIABLO-LIKE

« Eh les mecs ! J'ai une super idée de jeu ! Ce serait comme Diablo mais en moins bien ! Mince je suis super-excité. » « O.K., ça roule. Mince je suis super-excité aussi. Comme il y a cinq ans, quand tu avais eu l'idée de faire Command & Conquer en moins bien ! »



« L'important, c'est d'y croire »

Quelle version sortira dans le commerce ? La première que nous avons reçue, qui bloque dès l'introduction ? Ou bien celle qui est patchée, qui quitte l'application quand on ouvre les coffres (des vases que l'on casse), dès le premier donjon ? Peut-être une troisième, totalement exempte de bugs. Oui, quand j'y pense, c'est tout à fait possible. Oh tiens, je viens de recevoir un mail qui m'annonce que je viens de gagner 1 million de dollars.

Je vous sens déjà motivé pour acheter ce jeu…

On commence dans un immense village. Des tas de gens très bavards nous racontent leurs malheurs, les missions s'accumulent… O.K.,O.K., je vais vous la retrouver, votre hache magique. C'est moche, c'est vieux et ça trouve le moyen de ramer. Les loadings n'en finissent pas… déprimants. Et pourtant l'interface est relativement bien pensée, avec des raccourcis clavier faciles à configurer, un pathfinding qui fonctionne bien et une liste de sorts et de compétences encourageante. On peut même apprendre les skills des autres professions, en quelque sorte créer sa classe. Il y a bien quelques petites lacunes, comme cette mini-map sur laquelle on ne peut pas cliquer pour se diriger, ce qui aurait fait gagner pas mal de temps aux joueurs, mais rien de rédhibitoire. Alors on essaye d'oublier la technique épouvantable, on essaye d'y croire. On se laisse porter par la bande musicale planante, assez réussie… mais les bourdes de gameplay s'accumulent. Par exemple, votre personnage ne répond pas automatiquement aux attaques au corps à corps. Si vous ne lui donnez pas l'ordre d'attaquer, il encaisse les coups sans réagir. Plus grave, on se paume dans des donjons gigantesques et sans surprises. On tue des centaines de monstres identiques. Lentement, en somnolant, on récolte des dizaines d'objets magiques sans âme, aléatoirement générés… la recette magique de Diablo 2 ne prend pas. On s'ennuie. Faire Diablo en plus vaste ne suffit pas. Il manque un ingrédient, l'imagination. Accéléré trois fois, Divine Divinity aurait pu être un Gauntlet potable. Mais dans cet état, c'est un Ultima Offline, castré de sa dimension jeu de rôle. La musique était vachement bien. Tu t'en souviendras Tbf, dans cinq ans, quand on te demandera : « C'était quoi déjà, ce clone belge de Diablo ? ». Oui, il s'en souviendra.

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

Ça rame sur un Pentium 700 équipé d'une GeForce3. Pour avoir l'illusion que ça va vite : passez en 640x480.

En Deux Mots

CINQ ANS DE TRAVAIL POUR EN ARRIVER À CE TRISTE CLONE DE DIABLO. C'EST IMMENSE ET SANS ÂME. ON S'ENNUIE À ÉCOUTER LE BLABLA DES NPC ET À RÉCOLTER DES OBJETS MAGIQUES ALÉATOIREMENT GÉNÉRÉS EN SE BALADANT DANS DES DONJONS GIGANTESQUES OÙ L'ON SE PAUME À TOUS LES COUPS.

2 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

+ Excellente bande musicale
– Moche, lent, mou et pompé
– À la ramasse de deux générations



Chère maman, je suis bien arrivé au stalag de Colditz, les G.O. sont très sympas. Les animations sont extras. Hier, le sergent Bradock a été fusillé parce qu'il avait perdu à la course en sac. On a bien rigolé.

Un peu de technique

D'un point de vue graphique, le jeu tourne bien et il est stable. C'est au niveau de la maniabilité du personnage, de la caméra et des menus que tout se gâte : portage bâclé d'un jeu destiné à la console, Prisoner of War n'a pas du tout été pensé pour être joué sur PC.

Intro cinématique : nous voici en pilote de la R.A.F., aux commandes d'un bombardier. Barrage d'artillerie. Bing ! Ça ne manque pas, notre coucou est dézingué au-dessus de l'Allemagne. À terre, des nazis patibulaires nous escortent dans un camp de prisonniers. Un peu longuette, l'animation s'achève sur l'inévitable face-à-face avec le directeur du camp, un gros pervers



- Alors les enfants ? Il est où le méchant nazi ? Derrièèèère !
- Alors appelez Guignol avec moi pour qu'il nous aide à nous évader !
- Guignol ! Guignol ! Guignol !

Prisoner of War

AVENTURE/ACTION

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PENTIUM III 500, 128 MO DE RAM**
ÉDITEUR **CODEMASTERS**
DÉVELOPPEUR-PAYS **WIDE GAMES GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE **V.F.** VOIX **V.O.**

à l'accent de pacotille. Le jeu peut enfin commencer : une aventure action dont le but est de s'évader successivement de cinq camps de prisonniers. On se familiarise avec la routine carcérale : appel du matin, petit-déjeuner, promenade, etc. Les vilains Allemands ont des faciès d'attardés congénitaux et toujours le même accent ridicule. L'aventure est une succession de missions d'exploration/infiltration improbables, dans un monde merveilleux où les nazis ne voient qu'à 10 m, et où s'enduire de cirage noir rend invisible la nuit. On se balade « discrètement » debout sur les murs. On pénètre dans tous les bâtiments, puis on cache les objets chapardés au péril de sa vie dans une planque dont on nous assure qu'elle est introuvable et super-secrète : un gros coffre posé en évidence au pied de notre lit.

Guignolerie pour consoleux

Qu'est-ce qu'il est barbant ce jeu. La routine carcérale qui nous est imposée est soporifique. L'histoire est archi-linéaire et les interactions avec l'environnement sont du niveau « livre dont vous êtes le héros ». Au-delà même de l'aspect ludique, il est trop évident que l'interface a été conçue pour un pad. Une couche de peinture a rapidos été passée sur la version X-Box mais l'illusion ne tient pas cinq minutes. Les menus, qui devaient être naturels avec une manette, deviennent super mal fichus au clavier/souris, avec une mention spéciale pour la gestion totalement aberrante de l'inventaire. La caméra se contrôle à la souris. Tout ce que vous pouvez en faire, c'est tourner en rond autour de votre bonhomme en plan moyen. Ça donne est un truc minable, genre Claude Lelouch qui filme Papa Schultz. Pour sauvegarder, il faut se rendre dans sa chambre : deux minutes à traverser le camp pour un bête « save game ». Stupide, ennuyeux, mal fait et mal adapté. Quand même, il y avait une idée. Oui, une.

monsieur pomme de terre

Les jours se succèdent et se ressemblent : tous les matins, appel dans la cour. L'occasion d'une vidéo, toujours la même, que vous vomirez à la quarantième vision.

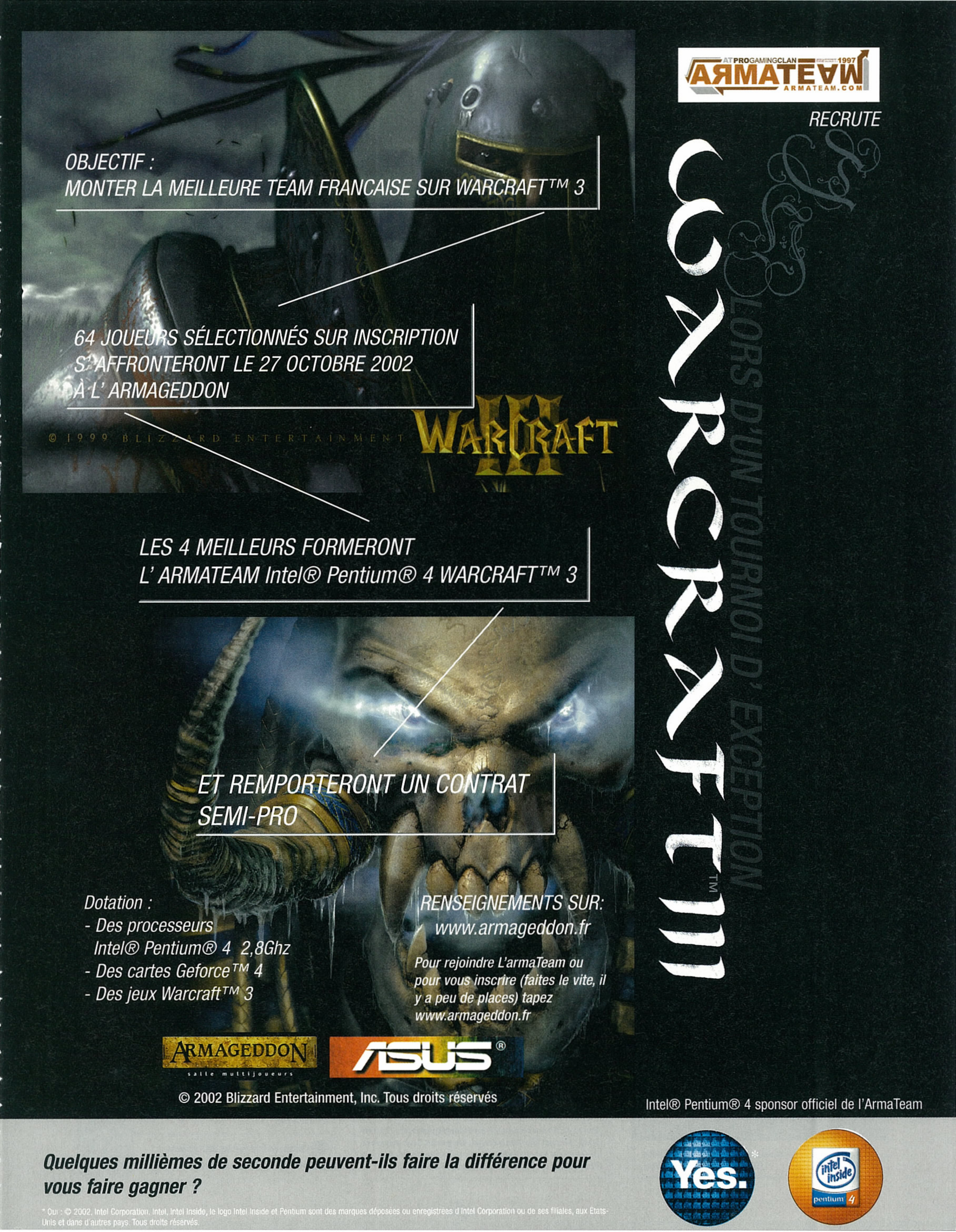


En Deux Mots

AVENTURE/ACTION MOYENNE SUR CONSOLE, CE PORTAGE À LA VA-VITE DE PRISONER OF WAR SUR PC EST BIEN LOIN D'ATTEINDRE LES STANDARDS ACTUELS QUALITÉ DU PC. DOMMAGE, L'IDÉE ÉTAIT EXCELLENTE SUR LE PAPIER, ALLÉCHANTE MÊME : S'ÉVADER D'UN CAMP DE PRISONNIERS DANS UNE ALLEMAGNE NAZIE.

+ L'idée de base
- Interface X-Box insupportable
- Rythme soporifique
- Accumulation de clichés lourdauds

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT


ARMATEAM
AT PROGAMINGCLAN 1997
ARMATEAM.COM
RECRUTE
WARCRAFT™ III
LORS D'UN TOURNOI D'EXCEPTION
OBJECTIF :
MONTER LA MEILLEURE TEAM FRANCAISE SUR WARCRAFT™ 3
64 JOUEURS SÉLECTIONNÉS SUR INSCRIPTION
S'AFFRONTERONT LE 27 OCTOBRE 2002
À L' ARMAGEDDON
© 1999 BLIZZARD ENTERTAINMENT
WARCRAFT III
LES 4 MEILLEURS FORMERONT
L' ARMATEAM Intel® Pentium® 4 WARCRAFT™ 3
ET REMPORTERONT UN CONTRAT
SEMI-PRO
Dotation :
- Des processeurs
Intel® Pentium® 4 2,8Ghz
- Des cartes Geforce™ 4
- Des jeux Warcraft™ 3
RENSEIGNEMENTS SUR:
www.armageddon.fr
Pour rejoindre L'armaTeam ou
pour vous inscrire (faites le vite, il
y a peu de places) tapez
www.armageddon.fr
ARMAGEDDON
salle multijoueurs
ASUS
© 2002 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés
Intel® Pentium® 4 sponsor officiel de l'ArmaTeam
Quelques millièmes de seconde peuvent-ils faire la différence pour
vous faire gagner ?
Yes.*
intel inside pentium 4
* Oui : © 2002, Intel Corporation. Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Ambitieux, c'était le moindre des qualificatifs que l'on pouvait épingler sur Empire Earth. Là où tous les développeurs se cassaient la tête à mettre au point un jeu de stratégie temps réel qui tienne à peu près debout, les malades de Stainless Steel Studio avaient décidé que c'était trop simple pour eux : Empire Earth traversait carrément 500 000 ans d'histoire humaine, de la préhistoire jusqu'à la science-fiction. On avait critiqué leurs connaissances historiques du niveau « Pif le chien te raconte Alexandre le Grand et comment il a cassé le Vase de Soisson », il n'empêche qu'ils étaient arrivés au bout de leur monstrueux projet. Empire Earth disposait même d'un mode multijoueur assez convaincant. Mais voilà, tout ça, c'était il y a très longtemps... les jeux vidéo, c'est comme les hamsters angoras, on les aime, on les cajole, et puis un an passe. Ils deviennent tout maigres, leurs poils tombent, ils grignotent sans appétit dans la mangeoire. Un jour on se lève, on va voir dans la cage et Pilou n'y est plus. Alors on demande à sa maman : « Il est où Pilou ? ». Maman a l'air embarrassé : « Il est parti. Il est en vacances à la campagne. Il a rejoint plein d'amis hamsters. Il ne faut pas être triste. Il est bien là-bas. Tiens, je t'ai acheté un nouveau hamster. Il s'appelle Warcraft 3. »



TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum Pentium II 300, 64 Mo
Éditeur Sierra
Développeur Mad Doc Software États-Unis
Texte et voix en français



Alors là, j'ai sorti mon pistolet à photons... Il n'en menait pas large, Jules César. Ses trirèmes étaient toutes coulées. Il n'avait pas le choix, il a capitulé, et c'est comme ça que j'ai gagné la Bataille de Midway.

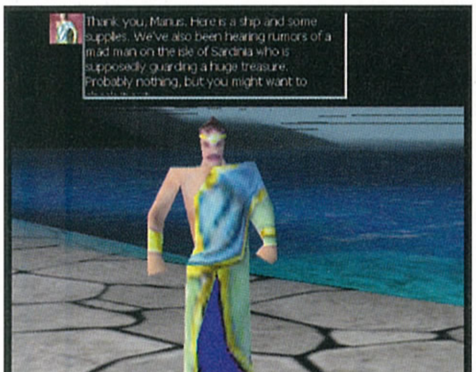
Empire Earth : Art of Conquest

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Des tas de trucs nouveaux... pour un bien vieux machin

Pour ceux qui ne veulent décidément pas abandonner Pilou et continuer à jouer avec lui, bien qu'il soit tout froid et qu'il sente bizarre, voici ce qui vous attend dans cet add-on d'Empire Earth : trente-six nouvelles unités, de nouveaux bâtiments, une nouvelle époque (l'âge spatial, qui succède à l'âge nano-technologique), et trois campagnes inédites (campagne romaine, batailles du Pacifique et campagne asiatique qui se déroule justement à l'âge spatial). Oui, tout ça. Les scénarii m'ont ennuyé. Ils sont longs, stratégiques comme des batailles de polochons, et leurs histoires affligeantes de niaiseries. Les nouvelles unités, elles, sont bien plus prometteuses. En voici quelques exemples : des marines spatiaux, des commandos sous-mariniers, des bombardiers, des unités radio pouvant demander des largages de parachutistes. À l'âge du bronze, le sénateur peut utiliser le pouvoir Conscription, transformant les civils en légionnaires, ainsi que le scorpion, une nouvelle arme de siège. Super.

monsieur pomme de terre



Le sénateur consul Gaius Marius pleurant la mort de Pilou.

Un peu de technique

Non, cet add-on ne change rien techniquement à Empire Earth, et c'est bien dommage. On aurait bien apprécié un nouveau set de textures par exemple, ou un moyen de dézoomer plus loin. Non ? Ben tant pis alors.

En Deux Mots

Empire Earth a très mal vieilli, et cet add-on cosmétique ne suffit pas à le rajeunir... L'opération nécessaire était plutôt du domaine de la chirurgie. Les fans du jeu y trouveront certainement leur compte, s'il en reste. Quelques nouvelles unités et nouveaux bâtiments au programme.

+ Ce sont les fans qui vont être contents
− Beaucoup d'efforts pour réanimer un mort

5 Technique
4 Artistique
4 Intérêt



ARMAGEDDON
salle multijoueurs
VS
Dimension 4
Le 13 OCTOBRE 2002
Tournoi exceptionnel de 14 h 00
à 20 h 00. 100 places disponibles.
Inscription GRATUITE
RENSEIGNEMENTS SUR :
www.jeux-strategie.com
A GAGNER :
1 machine équipée
d' un processeur Intel® Pentium® 4
d' une valeur de 4000 €
HOLDILAND
JEUX STRATEGIE .COM
dolmen
www.dolmen.ws
MICROÏDS
MICROÏDS
présente
LE CHAMPIONNAT DE FRANCE
WARRIOR KING
Maximize your experience with
pentium 4
Maximisez votre expérience avec

TOUT PUBLIC · INTERNET · LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM **PIII 700, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **LAGO**
DÉVELOPPEUR **LAGO ITALIE**
TEXTE ET VOIX: **EN ANGLAIS**

Est-ce un avion ? Est-ce un paysage ? Non : c'est un add-on qui étend le réalisme de Flight Sim' dans le domaine méconnu des pannes en vol.

FS Maintenance

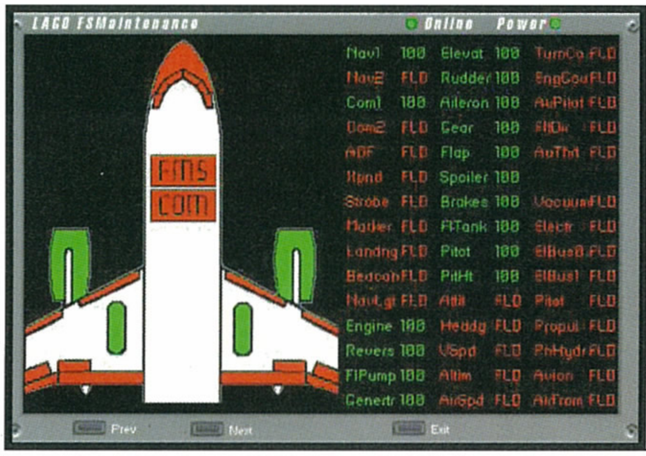
ADD-ON POUR FLIGHT SIMULATOR

Lorsque les plus hautes autorités de ce magazine m'ont bombardé « Directeur Général des tests d'add-ons pour Flight Simulator », j'ai longuement hésité. Mes collègues et confrères, dont j'ai la plus haute estime, briguaient tous ce poste, et il faut bien le dire, les avantages en nature qui y sont attachés sont nombreux. Parmi les privilèges accolés à la fonction, on trouve un droit de cuissage exclusif sur tous les produits de Lago. Joie !

Le coup de la panne

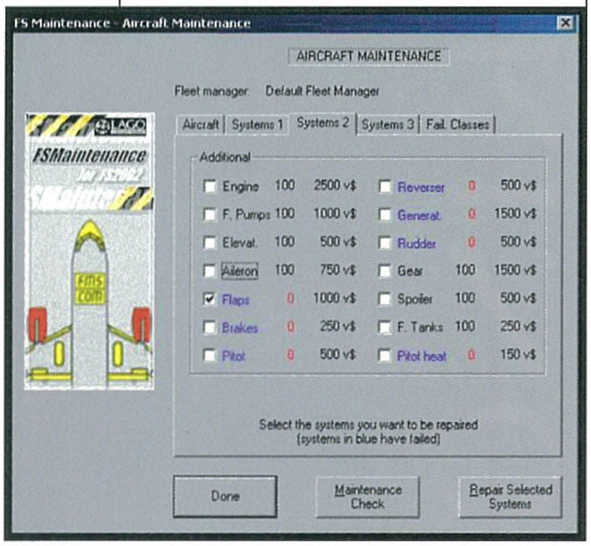
FS Maintenance est un add-on fouteur de merde. Non pas qu'il soit mauvais, ou qu'il nous déteste en secret, rongeant son frein au fin fond de sa petite boîte en carton, mais tout bonnement parce qu'il a été conçu pour faire foirer le vol le plus paisible. Flight Simulator 2002 avait introduit une gestion de pannes assez avancée, mais souffrait d'un problème majeur : le fait que ce soit à nous de la régler comme des grands. Il fallait donc faire un effort surhumain digne de l'Actor's Studio, pour oublier que l'on avait programmé un foirage de l'ILS dix minutes avant qu'il ne se produise. FS Maintenance intervient dans ce domaine : il va introduire un phénomène d'usure dans les avions, tant pour ses structures que pour ses instruments. Après l'atterrissage, on pourra faire une visite de maintenance et désigner les systèmes à réparer en fonction de nos finances. Pendant le vol, de grosses turbulences contribuent à accélérer la fatigue des appareils, tout comme les erreurs dans les checklists, un pilotage trop brutal, ou une utilisation intempestive du throttle sur 100 %. On gagne des sous en volant et en respectant les procédures, et un avion trop endommagé sera vissé au sol jusqu'à la prochaine grande visite. Bon, bien sûr, c'est irréaliste : la vitesse d'usure n'est certainement pas vraisemblable, et j'imagine difficilement Boeing ou Airbus lâcher sur le Net leurs stats de pannes en se disant que cela pourra bien intéresser Momo l'internaute. Et puis bon, on aura rarement vu des meccanos laisser repartir en l'air des avions avec un seul problème sur un instrument, même mineur, à part bien sûr Air-Boumhou

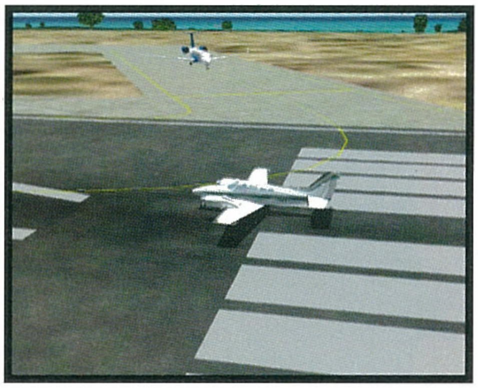
Bob Arctor



On peut surveiller visuellement les pannes et avaries.

Comme tout le monde le sait, les volets et les freins ne sont pas des pièces vitales sur un avion.





Un peu de technique

FS Maintenance est un add-on peu critiquable d'un point de vue technique, il apporte un réel intérêt, et qui plus est, il s'avère discret. Enfin presque : cette alarme stridente qui retentit à chaque connerie effectuée est à changer à tout prix pour la survie de mon appareil auditif et/ou de mes enceintes.

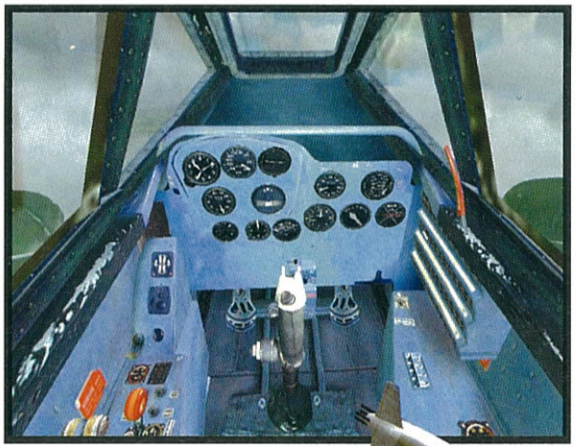
En Deux Mots

PARMI LE MONCEAU D'ORDURES TROUVANT ASILE SOUS LA BANNIÈRE « ADD-ONS POUR FS », CELUI-CI EST UNE GROSSE SURPRISE : INTÉRESSANT ET NOVATEUR, IL OFFRE UNE BONNE RAISON DE FAIRE GAFFE AUX CHECKLISTS. IL FONCTIONNE SUR TOUS LES APPAREILS, QU'ILS PROVIENNENT D'ADD-ONS OU DE FS2K2.

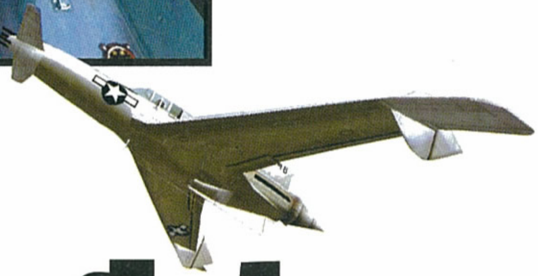
- \+ **Un add-on original et utile**
- \+ **Introduit un aspect financier dans FS**
- − Le son de l'alarme

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT


CREEZ VOS JEUX VIDEO
3D GAMES CREATOR
VERSION PLUS
ET
MODELS KIT
3D GAMES CREATOR PLUS
3D Games Creator est le logiciel de référence pour créer simplement ses propres jeux vidéo sans aucune connaissance préalable en programmation. La version "Plus" intègre 3D Games Creator, Models Kit ainsi que les nombreuses nouveautés du Pack Upgrade pour 3D Games Creator.
3D GAMES MODELS KIT
L'extension indispensable de 3D Games Creator, elle propose une impressionnante collection d'objets 3D animés et des textures pour aller encore plus loin. Upgrade également 3D Games Creator avec de nouvelles fonctionnalités comme la possibilité désormais de faire vos jeux en mode multijoueurs !
PLUS D'INFOS, EXEMPLES DE JEUX, COMMUNAUTE, FORUMS ET TELLEMENT PLUS...
WWW.GAMES-CREATOR.COM
FOCUS
DarkBASIC

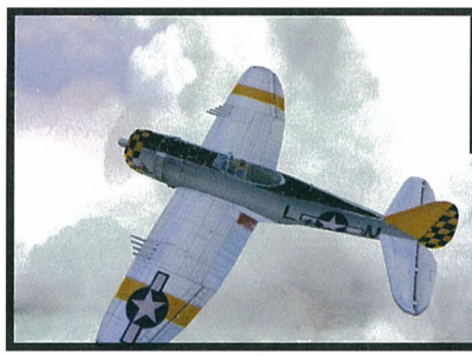


Cockpit d'un ME-262 allemand. On va vite mais on est à l'étroit.

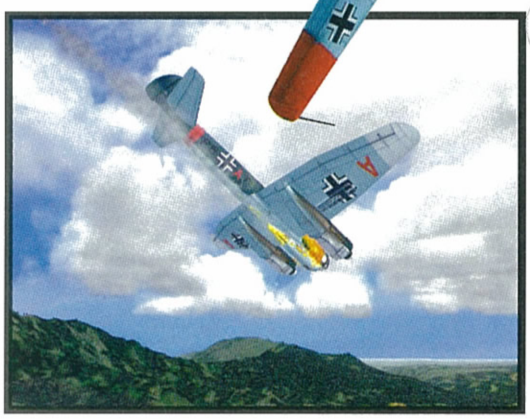


Chaque opus de CFS a apporté son cortège d'innovations. Le dernier en date nous avait séduits par les textures extraordinaires appliquées sur ses avions ainsi que par sa modélisation des paysages du Pacifique. Finies les vacances, puisque Combat Flight Sim 3 nous réexpédie, bon gré mal gré, dans des endroits plus familiers : en Europe.
La campagne de Combat Flight Simulator 1 se distinguait par une suite de missions dont certaines (les escortes de bombardiers à haute altitude) étaient pour le moins rasoir, supportables à la seule condition de zapper directement aux séquences de combat. Le nouveau CFS est, du propre aveu des développeurs (ils insistent bien dessus, hein), « orienté basse altitude et bombardements ». On trouvera donc une grande majorité de missions d'attaque, ce qui s'annonce d'ores et déjà comme bien plus passionnant.

Combat Flight Simulator 3







En ayant connu le succès que l'on sait, la saga des Combat Flight Simulator ne risquait pas de s'arrêter en si bon chemin. Nous avons eu la possibilité de jeter un coup d'œil au dernier-né de cette série qui possède son lot de nouveautés et de bonnes surprises.

par Bob Arctor

CFS3 : C'EST DE LA dynamique

La nouveauté la plus remarquable est l'apparition d'une campagne dynamique. Et attention, ici, ce n'est pas de la demi-mesure puisqu'on pourra réellement influencer le cours de la guerre. Oui, le fait qu'un seul pilote puisse faire gagner un camp ou un autre aurait pu faire sourire par son illogisme total si l'équipe de développement n'avait pas eu cette idée singulière : sur une carte tactique (remise à jour entre chaque mission), on peut contempler le théâtre des opérations européen, divisé en d'innombrables cellules, ainsi que la ligne de front. En cliquant sur l'un des points composant cette dernière, on a accès à une liste de tâches qui, une fois remplies, feront reculer cette zone de combat d'un cran en arrière. En réalité, les opérations attribuées à un secteur géographique ne sont pas situées dans cette même région : pour agir sur tel ou tel endroit, il faudra s'attaquer à des objectifs dont il dépend directement, tels que des batteries côtières, des aérodromes, des ponts ou des lignes de ravitaillement.

TOTAL 3D

Côté graphisme, CFS3 connaît une évolution majeure avec la disparition définitive du cockpit 2D. Celui-ci faisait, comme dans tous les simulateurs de Microsoft, double emploi avec un tableau de bord virtuel, lorsque ce dernier existait bien évidemment. Désormais, on inaugure le « tout 3D », avec un panel dans lequel on retrouvera l'intégralité des instruments de bord, tous fonctionnels pour une fois. Bien entendu, la totalité des contrôles situés à l'intérieur de l'avion sont mobiles. Pour ce qui est des extérieurs, l'une des plus grosses fiertés de l'équipe de développement est la modélisation de nuages volumétriques en lieu et place de simples volutes façon diorama. Ainsi, les nuées affichent de jolies transparences et les avions ennemis se font un plaisir de disparaître à l'intérieur pour échapper à un poursuivant. CFS3 se dote aussi d'une caractéristique empruntée à Flight Simulator 2002 : l'autogen. Ceux qui ne connaissent pas le simulateur civil de Microsoft doivent savoir que ce gadget permet de remplir le terrain d'une multitude d'objets (immeubles, végétation) automatiquement. Si l'avantage esthétique est indéniable pour un simulateur de combat où les vols à basse et moyenne altitudes sont très fréquents, cela apporte surtout une réelle impression de vitesse.
Et pour encore mieux faire oublier les terrains trop plats du premier CFS (et les immenses étendues d'eau du second), ce nouveau volet introduit un système identique à son alter ego civil, à savoir les reliefs d'une Europe représentée fidèlement à l'aide de points d'élévation. Pour ne rien gâter, il semblerait que l'on puisse trouver des paysages encore plus fins que ceux présents dans FS2002.



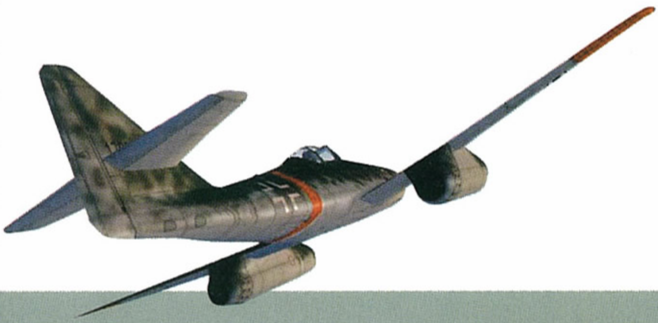
Oui, ça a une forme bizarre, ça a des petites croix teutoniques sur les ailes, donc c'est allemand.



On annonce une modélisation des dégâts très poussée, tout comme un nombre d'effets d'explosions et de particules très important.



De nombreux types de nuages, intégralement modélisés en 3D.



La rupture ENFIN consommée

Mais toutes ces nouveautés ne vont pas faire que des heureux. Cet opus marquera un tournant dans l'histoire de la série puisqu'il sera le premier à ne pas afficher une compatibilité ascendante totale avec ses prédécesseurs. En effet, il sera, dans un premier temps, impossible d'importer des avions développés pour les autres chapitres de CFS, puisque les standards de conception ont changé : comme dans de nombreux autres titres, on utilise ici la technologie G-Max pour créer et modéliser appareils et objets. Puisque ces outils sont déjà disponibles, les développeurs coupent le cordon ombilical avec les anciennes techniques pleines de lourdeurs, tels que ces abominables fichiers texte de scripts. C'est donc une excellente nouvelle, ne serait-ce que pour la fluidité de ces jeux, qui se traînaient derrière les autres tant ils étaient minés par ces procédés d'un autre âge. Croisons les doigts pour que la révolution s'étende aussi au simulateur civil.

Des HOMMES et des machines

Côté flotte, on trouve une vingtaine d'avions dont beaucoup sont totalement inédits. Reprenant le flambeau d'illustres titres de LucasArts comme Secrets Weapons of the Luftwaffe, CFS3 nous mettra aux commandes de quelques prototypes allemands ou de jets des deux camps (ME-262, Shooting Star) en profitant du fait que la guerre pourra s'étendre jusqu'en 1947. Pour ce qu'on a pu en voir, les appareils en G-Max sont tout simplement superbes : ils sont bourrés de reflets avec de nombreuses parties totalement mobiles.
La modélisation des dégâts a également été revue à la hausse, puisque les avions sont composés d'une trentaine de points critiques. Outre des dommages visuels, ces points affecteront de nombreuses variables de vol. Quant au pilote, il se distinguera du lot par une poignée de caractéristiques qu'on pourra lui attribuer, telles que la distance de vue, les points de vie, et la tolérance aux G. En solo ou en réseau, lorsqu'il se trouvera à bord d'un bombardier, le joueur pourra prendre la place de n'importe quel homme à bord, du mitrailleur à l'officier de bombardement. En revanche, nous ne disposons d'aucun renseignement quant aux capacités de l'I.A., et nous resterons donc muets sur ce point. Dernière chose, les modèles de vol utilisés sont ceux de FS qui, vous le savez, ne sont pas les pires au monde.

Genre : Simulateur de vol **Éditeur :** Microsoft Games **Développeur :** Microsoft Games **Sortie prévue :** fin 2002

War & Peace

Accélération et dernière ligne droite

War and Peace

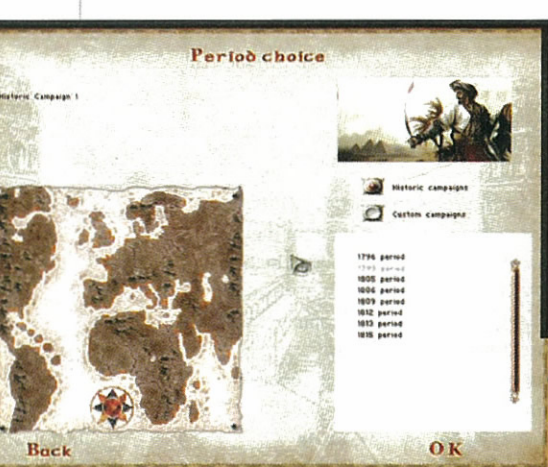
War and Peace a décidé de changer de tenue juste avant sa sortie. Face à des défis de gameplay considérables, Microïds a préféré abaisser ses prétentions en cherchant à l'assouplir. Explications.

par Pete Boule

Certes, les objectifs fixés étaient alléchants, mais ne l'oublions pas : par les temps qui courent, prendre du retard dans la production d'un jeu peut être fatal pour l'éditeur, le développeur, voire les deux. Pour éviter ce genre de désastre, il faut faire des choix, et bien qu'ils soient désagréables, ils peuvent être judicieux, pour ne pas dire salvateurs.

Au début ÉTAIT LE verbe

Qu'avait-on au début du projet ? War and Peace devait être un stratégie temps réel permettant de jouer des campagnes guerrières entre 1796 et 1816. Tout devait se dérouler durant les campagnes napoléoniennes, et le jeu avait clairement affiché l'objectif d'incorporer des éléments empruntés aux jeux de plateau. Ainsi, le joueur, dans un écran à part, pouvait décider de déclencher certains évènements stratégiques aléatoirement distribués au cours du jeu, acquis au fur et à mesure de ses victoires. En plus de cela, l'aspect diplomatique était prédominant puisque War and Peace devait offrir de très larges possibilités en matière de négoce, d'alliances ou d'échanges. Le tout se déroulait dans la totalité du monde connu à cette époque qui s'étendait de l'Oural au continent américain. Évidemment, tout cet ensemble stratégique reposait également sur une habile gestion des ressources à travers les villes que l'on pouvait capturer. Sur le champ de bataille, de nombreux paramètres étaient pris en compte. Chaque nation possédait des troupes spécialisées, l'interface permettait une multitude de formations possibles, la gestion des commandements s'effectuait par l'intermédiaire d'un général, et une fois la victoire acquise, on récoltait des points d'expérience à distribuer. Bien sûr, tout cela devait être jouable en réseau, à raison de six joueurs par partie. Il n'y a pas à dire, le cahier des charges était ambitieux.



En début de partie, le choix entre les nations et les périodes concernées constitue déjà une sélection du niveau de difficulté.





Un nombre limité de constructions par cité oblige le joueur à conquérir d'autres villes, afin de profiter de l'intégralité des bonus.



Tic-tac, quelle TACTIQUE ?

Le problème, c'est qu'en adaptant point par point le cahier des charges, les développeurs de Microïds se sont retrouvés devant tellement de variables à gérer que le jeu devenait vite trop lourd à faire tourner. Que fallait-il donc faire ? Repousser la date ? Cette décision aurait pu avoir des effets néfastes sur la santé de l'éditeur. Annuler le projet ? S'asseoir sur dix-huit mois de travail et enterrer tous les efforts fournis pendant cette période aurait été d'une très grande absurdité. Modifier le projet ? Il ne restait que cette solution. Mais deux choses rentraient en ligne de compte : l'urgence de la décision face à une date butoir très proche et les sacrifices à faire, sans que ceux-ci ne soient préjudiciables au background tel qu'il avait été conçu à l'origine.



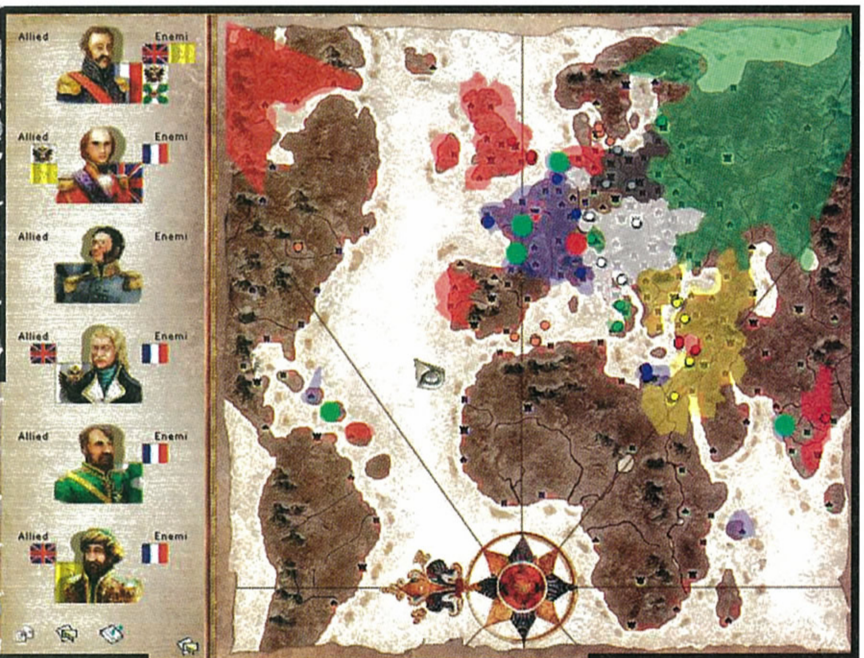
Pas de changements pour la prise des villes : une brèche dans les défenses suffit à la capture de la cité.



Les généraux ne sont plus attachés à une seule et même unité. Désormais, leur présence sur un champ de bataille permet à plusieurs types de combattants de profiter de leur influence.

Peace

Le moteur du jeu étant déjà bien trop avancé, il était impossible de faire un quelconque sacrifice technique. Aussi, c'est le gameplay qui sera modifié. Exit donc les cartes événement. Bien que très intéressantes pour leur aspect jeu de plateau, celles-ci rendaient la gestion de l'I.A. des adversaires assez hasardeuse. De fait, elles compromettaient l'équilibre du gameplay. De même, l'urgence rendait la mise au point du jeu en réseau presque impossible. Pour le moment, la décision n'a pas été encore arrêtée, mais il semble que nous nous dirigions vers une version du jeu uniquement solo, dont le mod multiplayer devrait pouvoir être installé via un patch ou un add-on. Rendre le jeu agréable, simple dans sa prise en main et offrant un gameplay aussi intéressant qu'original devenait la priorité.





La consultation de la carte du monde donne accès au tableau diplomatique.

Tricoté avec amour, NETTOYÉ avec assouplissant

Arrivé à ce stade, on est en droit de se demander ce qu'il reste du projet original. La réponse : un jeu. Dans sa nouvelle version, l'interface de War and Peace est beaucoup plus simple, un bon nombre de choses ayant été modifiées afin de faciliter la prise en main. Les évènements sont d'une certaine façon toujours présents puisque déclenchés dans le cas d'une victoire sur une ville. La gestion des ressources reste la même (voir la preview dans le numéro 139) et les armées se contentent de trois positions possibles, quel que soit le type d'unités (sauf pour l'artillerie, trop lente en mouvement). Les généraux ne sont plus attachés à un type d'unités particulier mais prennent l'ensemble des unités combattantes sous leur sphère d'influence. Enfin, le monde est toujours aussi vaste, et ça, c'est une bonne nouvelle. L'interface donne rapidement accès à des cartes, et intègre le nom des villes dans un menu déroulant (à partir duquel, d'un simple clic, on peut décider d'une destination à consulter ou à attaquer). Ces simplifications permettent, a priori, de conserver une bonne fluidité et un bon rythme à l'ensemble. Le joueur a toujours la possibilité de choisir entre six empires ; en fonction de ces choix, la quinzaine de pays neutres, tout comme les alliés et les ennemis des futurs adversaires, aura une conduite différente. Tout cela pour dire qu'à travers cette amputation de dernière minute, Microïds a peut-être rendu son projet de base bien plus accessible. Oui, on appelle cela positiver.

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Microïds **Développeur :** Microïds France **Sortie prévue :** Novembre 2002

Autour de l'ECTS...

Au fil des éditions, l'Electronic Consumer Trade Show (ECTS) perd régulièrement de son intérêt. À tel point que cette année, nous avions décidé de ne pas y aller. Carrément. Seulement voilà : Londres possède des appâts suffisamment puissants pour avoir quand même attiré Wanda et ackboo de l'autre côté de la Manche. Wanda n'a pas résisté à l'appel de la Game Developers Conference Europe (www.gdceurope.com) qui s'y déroulait pendant les trois jours précédant le Salon, et ackboo s'est fait piéger par la promesse de découvertes inattendues. Au final, le résultat n'est pas glorieux. En l'absence de Blizzard, c'est Peter Molyneux qui a créé l'événement en annonçant enfin ses prochains jeux sur PC... dans une suite qu'il avait louée juste à côté du Salon. Eh oui, c'est aussi ça, l'ECTS : entre Electronic Arts qui invitait toute la presse européenne dans ses somptueux locaux de la banlieue de Londres, Vivendi Universal Games qui venait nous chercher en bus à la sortie du Salon pour un après-midi dans un château des environs, et tous les projets qui étaient montrés dans des bars ou des hôtels du voisinage, les manifestations parallèles étaient presque plus intéressantes que le Salon lui-même. Surtout que l'état de l'industrie française rendait les rencontres entre compatriotes – fréquentes sur un Salon de cette taille – assez... hum, douloureuses.

par Wanda et ackboo

Selon que vous préfériez la guerre ou la paix, vous pourrez miser sur l'attaque massive ou la défense fortifiée.





Black & White 2

Bonne nouvelle : Black & White 2 intégrera tous les éléments du premier. Mais au lieu d'aboutir à une série d'expériences juxtaposées, comme c'était le cas précédemment, ils seront cette fois orientés dans la même direction pour, on l'espère, aboutir à une expérience unique.

« La chose qui change tout, c'est que le monde dans lequel vous arriverez sera en guerre », nous dit Peter. Ce qui change tout, plus précisément, c'est qu'on arrivera dans un monde où il se passera des choses pas très cool, et où on aura tout de suite des situations de crise à gérer ; en mode Gentil ou en mode Méchant, on a toujours le choix. Si nous aimions créer des histoires, on ferait écrivain ou cinéaste, mais pas joueur. B&W 2 devrait donc davantage nous plaire, grâce à une histoire beaucoup plus riche que dans le premier volet. C'est ce que les développeurs appellent aujourd'hui un jeu « épique ».

Ensuite, tout sera fait pour que nous puissions prendre part à cette histoire d'une manière beaucoup plus efficace qu'avant. À commencer par la nouvelle I.A. de notre créature, qui nous permettra de bien mieux maîtriser son développement. Grâce à une petite liste de ses six ou huit dernières actions, notamment, on pourra lui indiquer précisément les comportements qu'on désapprouve et ceux qu'on veut renforcer. Et comme elle disposera en plus de nouvelles capacités tactiques et stratégiques (elle pourra apprendre quand se battre, quand ne pas réagir, quand se planquer, quand se mettre en colère, quand se montrer protectrice, etc.), elle deviendra un véritable outil au service de nos objectifs.

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur : NC** **Développeur : Black & White Studios**





MoHaa : Spearhead

Genre : FPS **Éditeur :** Electronic arts **Développeur :** EA, États-Unis **Sortie prévue :** Automne 2002

Mon dieu, c'est la première fois que j'écris une pleine page de reportage sur un add-on ! Mais il faut dire que j'ai rarement ressenti un sentiment de frustration aussi puissant qu'à la fin de Medal of Honor. Enfin, je veux dire dans un jeu... vidéo.

Vous en reprendrez bien une petite tranche ? Pour Spearhead, les développeurs de MoH se sont fendus de trois nouvelles missions solo, composées de neuf nouveaux niveaux, qui nous (re)feront vivre la fin de la Seconde Guerre mondiale. Au programme : parachutage en Normandie la veille du débarquement, au cœur de l'Opération Overlord en compagnie d'une division anglaise. Puis participation à la bataille des Ardennes. Enfin, pour finir, collaboration avec vos alliés russes pour la chute de Berlin. Outre les nouveaux protagonistes anglais et russes, vous découvrirez une vingtaine de nouvelles armes (dont un fusil, deux mitrailleuses et une grenade fumigène), ainsi qu'un nouveau héros : exit le lieutenant Powell, vous incarnerez désormais le sergent Barnes, des forces aéroportées américaines, un mec vachement plus cool que le précédent, donc beaucoup plus populaire et beaucoup mieux entouré.



En attendant MoH2, les développeurs se sont concentrés sur l'I.A. de vos coéquipiers.

Plus sérieusement, cet expansion pack devrait bien évidemment conserver ce qui fait la force de l'original : une « scénarisation » au millimètre, une authenticité sans failles et une sensation d'immersion à nulle autre pareil... Mais il ouvrira également un peu son champ d'action, grâce à des environnements plus ouverts ainsi qu'à des interactions plus riches et plus variées avec vos coéquipiers. Outre la création de ces nouveaux scénarii, qui offriront souvent plusieurs chemins possibles pour traverser les niveaux (ou plusieurs solutions pour venir à bout d'une difficulté), le gros du travail de l'équipe de MoH s'est porté sur l'I.A. de vos coéquipiers, à la fois sur le plan individuel et sur la tactique globale de l'équipe. Cette orientation préfigure ce dont le producteur rêve pour MoH 2 : des coéquipiers tellement crédibles que vous finirez par les croire vivants, ce qui vous impliquera dans le jeu à un niveau émotionnel encore plus poussé.

Pour le multijoueur, enfin, les développeurs ont créé douze nouvelles maps, ainsi qu'un nouveau mode de jeu en équipe : Tug of War. Il consistera à tenir un certain nombre de positions pendant un certain temps. Ce n'est donc pas un jeu à victoire rapide, mais plutôt une bataille d'endurance, faite de morts et de respawns, d'avancées d'un côté et de replis de l'autre. Vous aurez évidemment accès aux nouveaux modèles de soldats anglais et russes, ainsi qu'aux nouvelles armes. Et le fin du fin : avec Spearhead, les développeurs livreront leurs outils d'édition de niveaux !

Enfin, les petits hommes nous fourniront également de nouveaux moyens d'action, tant sur le plan belliqueux que pacifique : on pourra lancer des milliers d'entre eux, armés jusqu'aux dents, à l'assaut d'un objectif. On pourra aussi leur construire de grandes cités, et les protéger des fureurs environnantes par de hauts murs bien solides. Le moteur graphique que j'ai vu a l'air d'être une tuerie, capable de bouger des tonnes de polygones et de gérer des foules d'effets qui en jettent. Et j'ai vu là-bas le truc le plus impressionnant du moment, réalisé par un Français de l'équipe (un de plus !) : de l'eau en 3D temps réel qui bouge comme de la vraie eau. Ça paraît con comme ça, mais je vous promets qu'on croirait voir un film. C'est littéralement bluffant. Bref, tout ça pour dire que Peter Molyneux semble encore vouloir nous en mettre plein la vue, mais à tous les niveaux, cette fois.

Grande-Bretagne **Sortie prévue :** pas annoncée



Ici, vous pouvez admirer les nouveaux effets visuels et climatiques, mis en scène sur un paysage de B&W 1.

The Movies

Genre : **Simulation/gestion** Éditeur : **NC**
Développeur : **Lionhead Studios Grande-Bretagne** Sortie prévue : **non annoncée**

Peter Molyneux s'est réveillé un jour, à 5 h 00 du matin, en se disant que personne n'avait jamais fait de jeu sur le cinéma. C'est rigolo : il y a quelque temps, j'ai remarqué qu'il n'existait aucun jeu sur la poterie. Un jour, il faudra que je vous parle de mon projet : « The Poteries ».

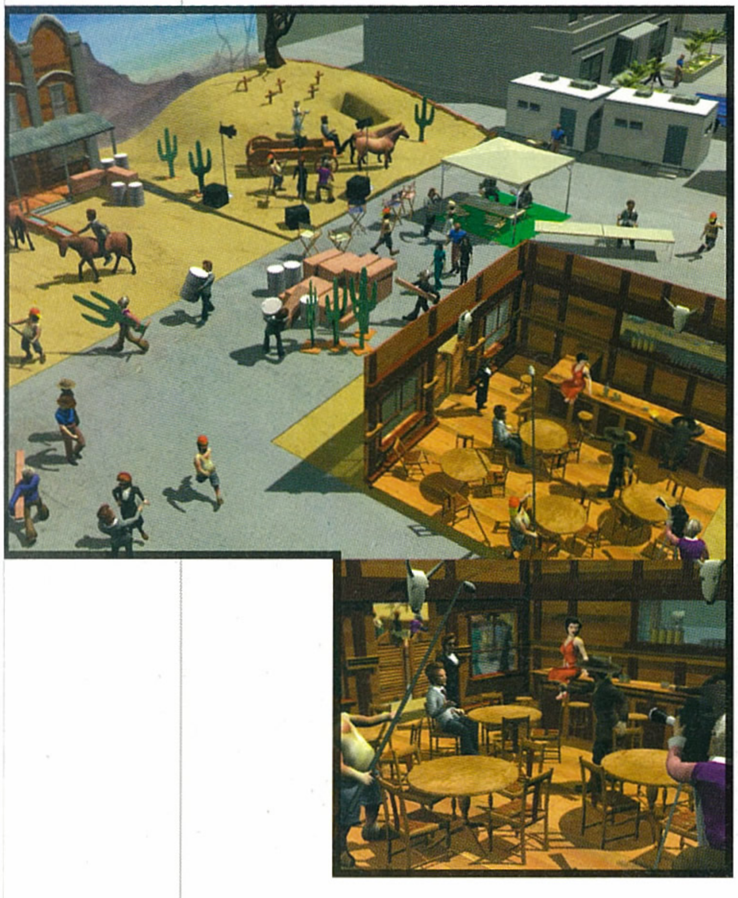
Avec The Movies, notre ami Peter renoue avec un genre qui lui est cher : la simulation/gestion. Ce jeu, qui se serait appelé Theme Hollywood s'il avait vu le jour chez Bullfrog – et sur lequel pas mal d'anciens de Theme Park et Theme Hospital travaillent aujourd'hui –, vous mettra dans la position d'un directeur de studio de cinéma au début des années 20. Puisqu'il s'agit là des tout débuts du septième art, vous commencerez avec très peu de moyens : une caméra archaïque, un piano pour assurer la bande son, et une demi-douzaine d'acteurs gesticulant dans des décors de carton-pâte. Heureusement, en ces temps-là, les « images qui bougent » produisaient un effet si magique sur les foules qu'il faudrait vraiment être une truffe pour couler votre toute nouvelle société. Vous commencerez donc par gagner de l'argent, que vous pourrez dépenser pour acheter de nouveaux scénarii, construire de nouveaux décors, embaucher de nouveaux techniciens, et signer des contrats avec de nouveaux acteurs.

Ensuite, il vous faudra faire bouger tout ce petit monde : envoyer vos acteurs et vos techniciens sur le plateau de tournage de ce splendide film de science-fiction que vous êtes en train de financer.



Évidemment, tout sera délicieusement d'époque : les décors, les combinaisons (en lamé argent), les coiffures... La science-fiction est d'ailleurs l'un des genres les plus coûteux puisqu'il exigera que vous reconstruisiez vos décors environ tous les cinq ans. Sans parler des effets spéciaux. Alors que les westerns... Ah, les westerns ! Cela dit, un metteur en scène un peu trop exigeant, ou une star un peu trop capricieuse, pourra également foutre votre budget en l'air. Autre enjeu à prendre en compte : le contenu. Une fois tout votre petit monde en place, à vous de savoir doser érotisme et violence en fonction des mœurs de chaque époque : vous aurez à votre disposition trois curseurs, qui vous permettront de régler en temps réel le degré de violence et d'érotisme de chaque scène ainsi que son degré de réalisme. Le réalisme dans la violence signifiera davantage de sang, et dans le romantisme davantage de chair nue. Au final, chacun de vos films produira son propre trailer, que vous pourrez visionner comme un vrai film, ou envoyer par e-mail, ou poster sur Internet, afin qu'il soit jugé et noté par la communauté des « faiseurs de films ».

The Movies devrait donc nous faire revivre toutes les étapes de l'histoire du cinéma : le parlant, la couleur, les blockbusters, la violence..., avec sanction du public et récompenses des professionnels de la profession à la clé. Pour tout dire, j'avoue ne pas avoir trop compris comment un simple programme, si complet soit-il, pourrait rendre la fabuleuse richesse du cinéma, mais... Peter Molyneux fait partie de ces gens à qui on accorde le bénéfice du doute. Alors wait and see, comme ils disent chez lui.







Splinter Cell

Genre : Action/infiltration **Éditeur : Ubi Soft**
Développeur : Ubi Soft Montréal **Sortie prévue : Début 2003**

Splinter Cell, cela fait déjà plusieurs mois que nous vous en parlons régulièrement, et à chaque fois que nous avons l'occasion de voir tourner le jeu, on repart encore plus enthousiaste. Pour la première fois sur ce Salon, Ubi Soft nous a enfin montré la version PC, qui s'annonce, vous vous en doutiez, au moins aussi belle que les version Xbox et PS2. C'est la dernière mouture du moteur de jeu de Unreal qui a été utilisée, lourdement modifiée au niveau du rendu des lumières, des animations et de l'Intelligence Artificielle, et le résultat est tout simplement fantastique. Nous avons pu admirer le héros du jeu bouger au milieu de décors merveilleusement bien faits, avec notamment une gestion de l'éclairage qui a une bonne année d'avance sur la concurrence. Attention, cela aura tout de même un prix : le jeu nécessitera au minimum une GeForce2 pour se lancer, et la GeForce3 sera même fortement conseillée pour bénéficier de tous les effets graphiques. À part ça, rien de vraiment neuf à vous dire sur le gameplay qui semble toujours aussi prometteur. Ça sera de l'infiltration à mort, il faudra ramper dans les coins sombres pour éviter de se faire repérer, faire le grand écart au plafond pour laisser une patrouille dans un couloir, passer des caméras à fibre optique dans les trous de serrure afin de savoir ce qui se passe dans la pièce d'à côté, planquer les cadavres pour ne pas attirer les chiens de garde... Une sorte de Metal Gear Solid 2 quoi, avec une tonne de bonnes idées en plus. Ce titre a clairement le potentiel pour être un des gros hits de 2003, à condition que le jeu ne soit pas trop court (les développeurs annoncent neuf missions pour quinze heures de jeu, avec des sauvegardes qui se feront par checkpoint) et que l'I.A., difficile à juger sans version jouable, soit à la hauteur.







Eve Online

Genre : MMORPG **Éditeur : NC** **Développeur : CCP Games Islande** **Sortie prévue : Fin 2002**

Alors que Westwood vient de lancer son Earth & Beyond, dont Iansolo vous a dit tant dans le dernier numéro, les discrets Islandais de CCP Games nous ont présenté la dernière version en date (ils en sont au stade de l'alpha) de leur jeu de rôle spatial massivement multijoueur, Eve Online. Contrairement au titre de Westwood, Eve Online se jouera uniquement à bord d'un vaisseau, avec un système de déplacement rappelant plus Homeworld qu'un jeu à la XWing Alliance. Si les MMORPG classiques à la EverQuest basent tout sur le levelling (le terme anglais désignant le fait de devoir buter 30 000 NPC trolls pour gagner quelques points d'XP), Eve Online n'aura pas de système de niveaux. La compétence d'un joueur sera avant tout mesurée par son compte en banque. Tout tournera en effet autour de l'économie, les participants s'organiseront en corporation, ils créeront eux-mêmes leurs propres missions (par exemple, livrer une cargaison de minerai dans un système infesté de pirates) et devront globalement tout faire pour gagner de l'argent, que ce soit par les moyens légaux (il y aura des dizaines de ressources à récolter, avec un prix fixé par les lois de l'offre et de la demande) ou illégaux, comme par exemple le trafic de drogues permettant d'accélérer l'acquisition d'une nouvelle compétence. Difficile de vous résumer en vingt lignes une présentation d'une heure, mais sachez que le jeu a l'air étonnamment riche, il devrait proposer pas mal de mécanismes assez innovants par rapport à la masse des autres MMORPG. Et pour ne rien gâcher, sa réalisation s'annonce sublime – on aimerait presque que Homeworld 2 ait cette gueule-là. Nous devrions bientôt recevoir une version bêta, nous espérons vous en parler dans la rubrique Réseau du mois prochain.

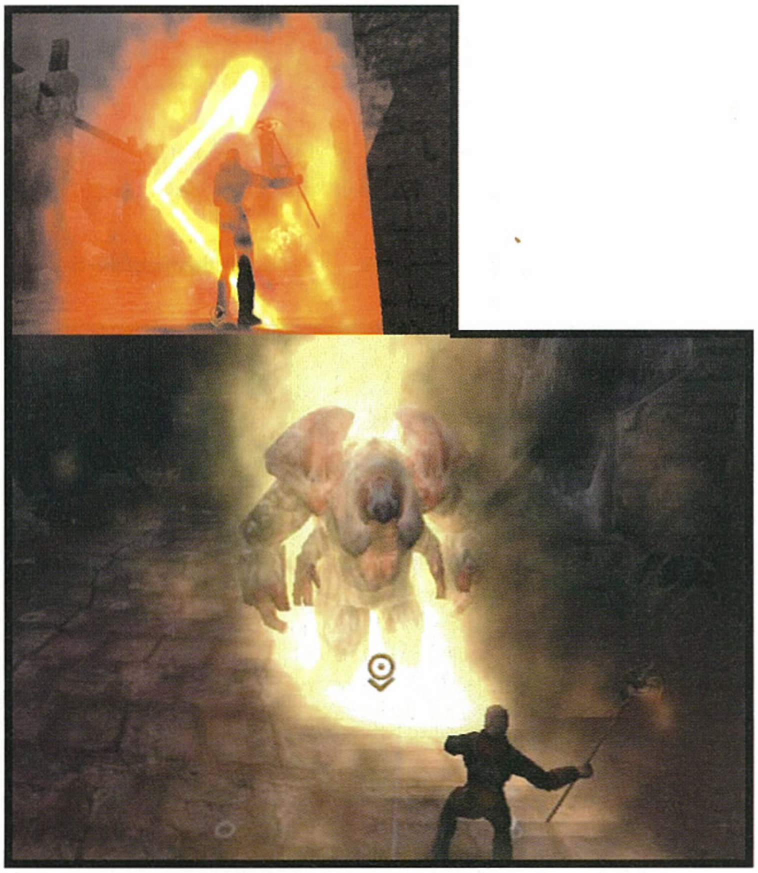


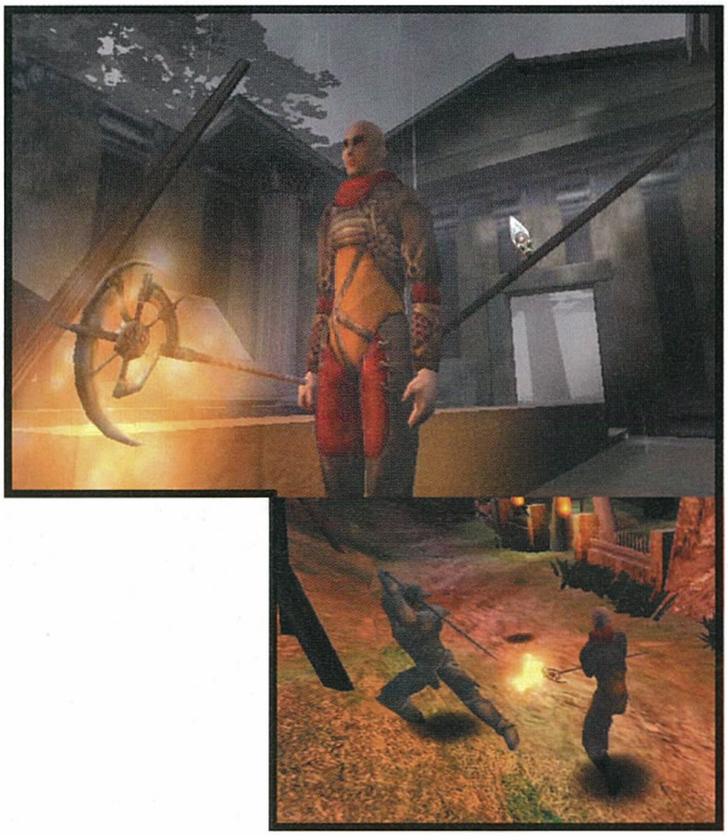


Mistmare

Genre : Jeu de rôle/aventure **Éditeur : Arxel Tribe**
Développeur : Arxel Tribe **Sortie prévue : Fin 2002**

Mistmare, voilà un nom qu'il est mystérieux et qu'on sait pas ce que ça veut dire. Il me semble que c'est la première fois que nous vous en parlons, alors allons-y pour les présentations. Mistmare sera un jeu de rôle qui se déroulera dans un univers médiéval plutôt crado, genre avec des lépreux partout. Le scénario est assez alambiqué, l'histoire se déroulera en 1996, mais dans une époque parallèle dans laquelle la révolution industrielle n'a pas eu lieu et le monde est resté au stade moyenâgeux. En plus de ça, une sorte de brouillard magique recouvre toute une partie de l'Europe, empêchant de voyager facilement entre les villes. C'est dans ce merdier qu'on incarnera un moine, un certain Isador parti à la recherche de l'antéchrist, rien que ça. Les décors reprendront les versions médiévales de Rome, Paris ou encore Avignon, en 3D siouplé, avec d'ailleurs un moteur graphique tout à fait correct. Le jeu se déroulera en vue de dos, il ne sera pas possible d'avoir une « party » de personnages (un groupe quoi), on ne pourra diriger que le moine, mais celui-ci sera nanti d'une batterie de caractéristiques plutôt impressionnante. Le système permettant de gérer l'évolution de son perso s'annonce en effet assez complexe, avec différentes « maisons planétaires » dans lesquelles seront réparties les compétences du même genre – je n'ai pas trop la place pour rentrer dans les détails mais ça devrait plaire aux fans de RPG hardcore. Ah oui, signalons aussi une autre bonne idée, celle de pouvoir mener les combats un peu comme dans le dessin animé des Pokémon : il sera possible d'emprisonner les gros streums dans des gemmes pour les balancer ensuite sur d'autres adversaires. Marrant à voir, d'autant que les monstres ont parfois des tailles imposantes. Bref, voilà un jeu de rôle qui semble disposer de quelques atouts pour se démarquer de la concurrence. Notez que vous devriez pouvoir récupérer la démo de Mistmare sur le Net à la fin septembre si tout se passe bien.





Autour de l'ECTS...

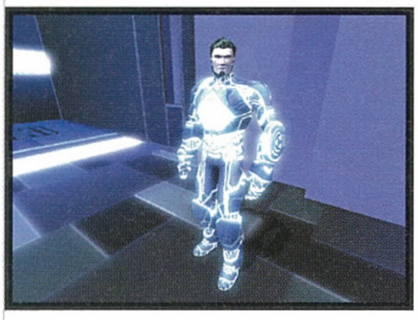
Judge Dredd vs. Judge Death

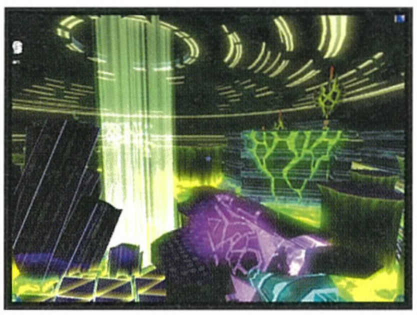
Genre : Shoot 3D   Éditeur : Sierra   Développeur : Rebellion États-Unis   Sortie prévue : 2003





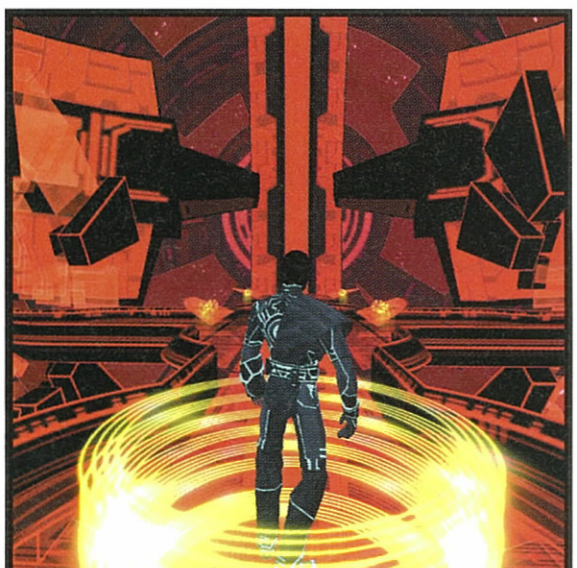
Nous vous parlions déjà de Judge Dredd vs Judge Death le mois dernier à l'occasion de son annonce officielle. Chez Sierra, nous avons pu pour la première fois jeter un œil à une version jouable de ce titre. Judge Dredd sera un jeu de shoot à la première personne s'inspirant bien sûr du célèbre Comics du même nom. On se retrouvera dans la peau du juge patrouillant pour tenter de faire respecter la Loi et l'Ordre dans Mega-City One, une métropole futuriste et décadente que même Sarkozy et quinze bataillons de CRS auraient du mal à sécuriser. Le jeu sera avant tout orienté action, même s'il faudra parfois faire preuve de subtilité en évitant de buter directement les voyous qui n'ont commis que de petits délits. Après avoir pu jouer quelques instants sur une map multijoueur, les premières impressions sont plutôt bonnes. L'atmosphère générale du jeu colle bien au Comics et les décors extérieurs sont absolument superbes. D'après ce que j'ai compris, on ne disposera que d'une seule arme, c'est-à-dire le flingue syndical des juges, mais celui-ci disposera d'une foule de modes de tir qui permettra, en pratique, de s'en servir comme d'une mitrailleuse, d'un lance-grenades ou d'un fusil de snipe. En revanche, il ne devrait pas être possible de piloter les grosses motos sur coussin d'air qu'on voit dans le film, dommaaaage. Judge Dredd vs Judge Death promet d'être un bon shoot 3D, sans grande originalité certes, mais avec un univers sympa et une bonne réalisation.



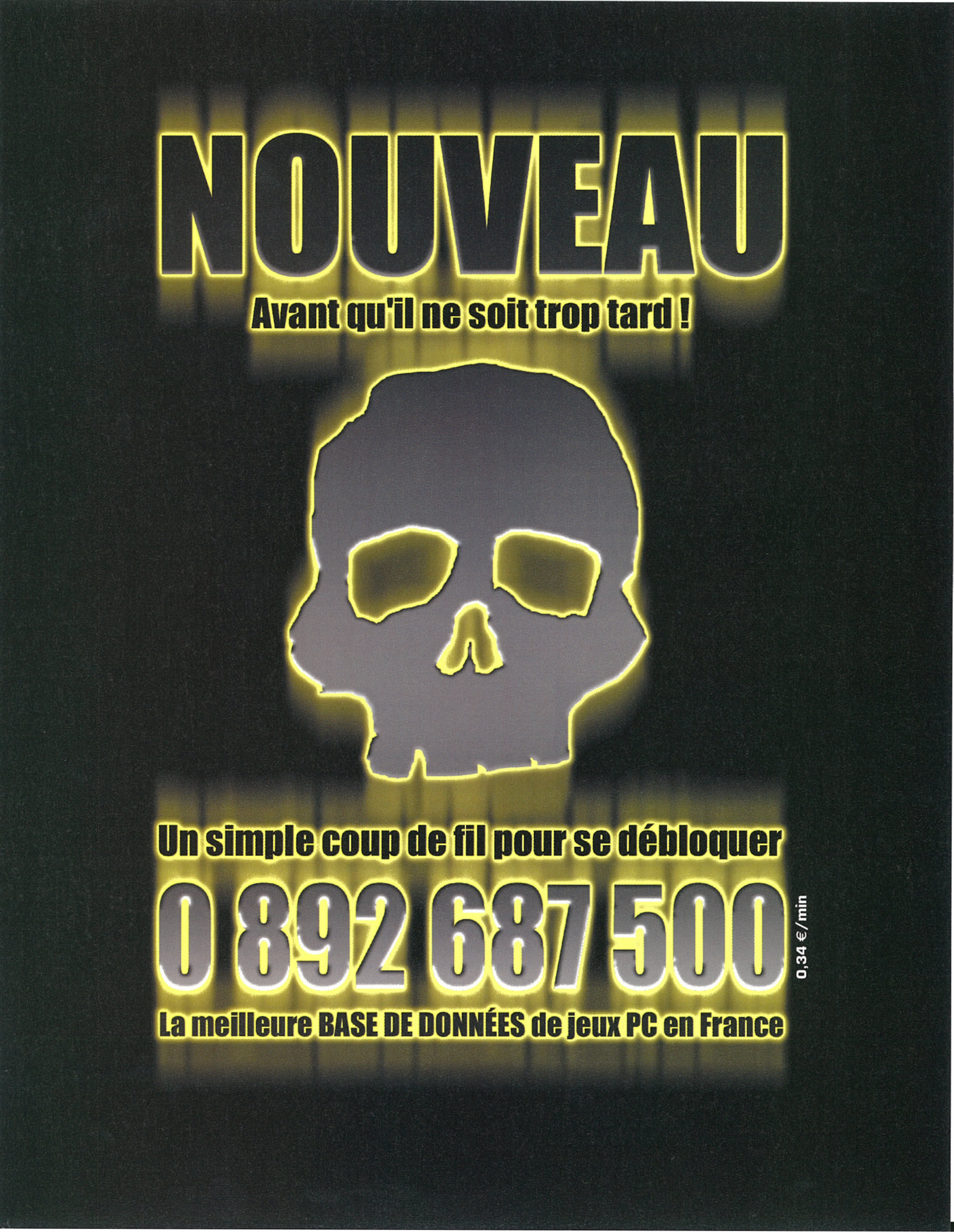


Tron 2.0

Genre : Shoot à la première personne   Éditeur : Disney Interactive
Développeur : Monolith États-Unis   Sortie prévue : Printemps 2003



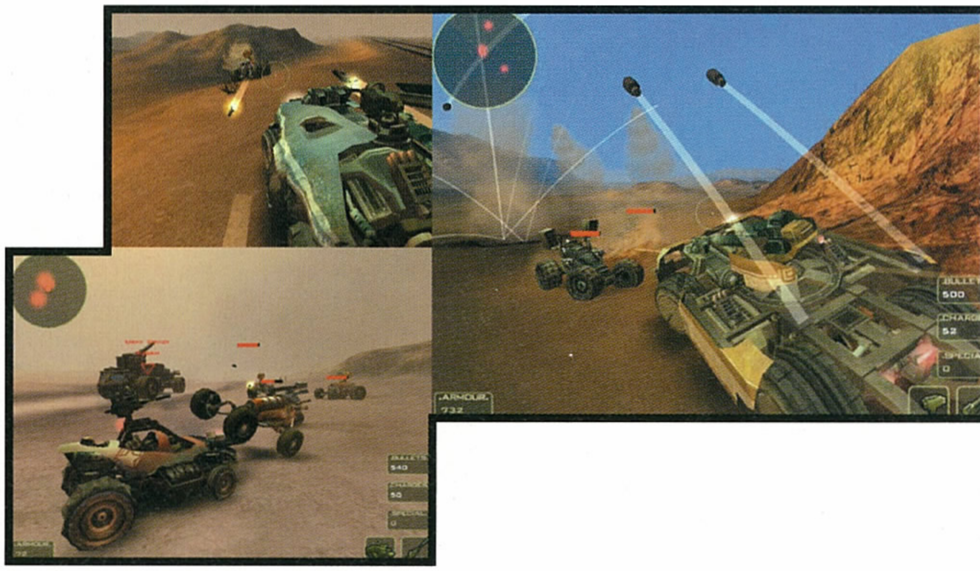
En attendant la sortie d'une vraie suite au cinéma (Tron : Killer App, dont le tournage devrait bientôt démarrer), le film informatique culte des années 80 nous reviendra en 2003 dans un second jeu vidéo. Il faut savoir que le premier, sorti par Midway il y a une éternité, avait paraît-il fait plus d'argent que le film en lui-même, considéré à l'époque comme un flop commercial par Disney... Tron 2.0 sera cette fois-ci produit par l'équipe de Monolith, ceux-là même qui développent le Lith Tech Engine. C'est bien évidemment ce moteur qui sera utilisé pour ce titre, un jeu de shoot/action à la troisième personne qui nous mettra dans la peau du fils du héros de film. Digitalisé à l'intérieur d'un système informatique comme son papa l'avait fait avant lui, il devra déjouer les plans d'une organisation voulant contrôler les réseaux électroniques mondiaux. Les niveaux promettent donc d'être assez marrants : on se retrouvera ainsi à se battre à coup de freesbee bleuté dans un vieux serveur des années 70, dans une ville Internet virtuelle, dans un Pocket PC, dans un routeur, dans un firewall, dans un PC infecté par un virus... Pour l'instant, les développeurs ne montrent que des décors « classiques », c'est-à-dire très inspirés du film (on progresse au milieu de formes cubiques abstraites dans les tons bleus ou rouges, c'est assez étrange), mais ils promettent que les environnements seront plus variés dans la version finale. En tout cas, ça a déjà l'air rudement joli, les contrôles du freesbee semblent assez sympas (on peut y mettre des effets, le faire ricocher sur les parois...) et pour une fois, on n'a pas l'impression d'avoir déjà joué 100 fois à un jeu de ce genre. C'est définitivement un titre à surveiller, surtout pour les trentenaires fans de Tron qui devraient retrouver là un jeu particulièrement fidèle au film culte de leur adolescence.


NOUVEAU
Avant qu'il ne soit trop tard !
Un simple coup de fil pour se débloquer
0 892 687 500
0,34 €/min
La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

Bandits

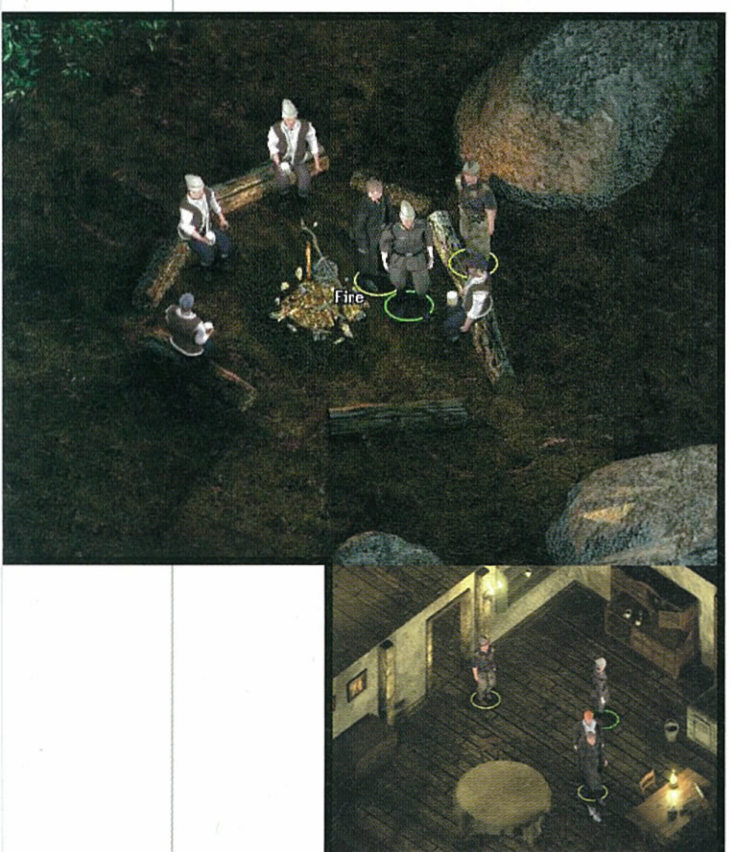
Genre : Action en bagnole	Éditeur : Pan Vision	Développeur : Grin Suède	Sortie prévue : Octobre 2002

Vous vous souvenez de Ballistics, ce jeu de course plutôt médiocre que des Suédois nous avaient sorti il y a quelque temps ? Eh bien le moteur 3D de ce titre va être recyclé dans un jeu de caisses nommé Bandits – Phoenix Rising. C'est encore fait par des Scandinaves et d'après les parties délirantes qui s'enchaînaient sur leur stand, ça a l'air assez fun à jouer. Le principe sera d'une grande simplicité : la Terre a été réduite à l'état de désert après un quelconque cataclysme nucléaire, et c'est à bord de buggys surarmés que des clans de survivants se mitraillent les uns les autres pour occuper leurs dimanches après-midi. Cool. Bandits sera particulièrement destiné au multijoueur, il devrait donner lieu à des combats très nerveux, très orientés arcade, un peu comme un bon vieux deathmatch Quake 3. Le moteur physique a l'air plutôt sympa avec une excellente modélisation des voitures qui bondissent, dérapent et font des tonneaux comme des petites souris folles dans des décors très ouverts. En fait, j'avoue que ce qui m'a surtout attiré sur ce stand est que ce jeu était présenté sur des machines équipées de cartes graphiques Matrox Parhelia en configuration triple-écran LCD. On a beau dire, mais c'est quand même bien sympa ce système, et le fait de disposer d'un champ de vision beaucoup plus large change vraiment la façon d'appréhender l'espace dans un jeu. Une démo de Bandits devrait normalement être dispo un peu partout sur le Web à l'heure où vous lirez ces lignes, jetez-y un œil ça peut valoir le coup, surtout en multi.



Another War

Genre : Jeu de rôle/aventure	Éditeur : Cenega
Développeur : Mirage Interactive Tchéquie	Sortie prévue : Fin 2002

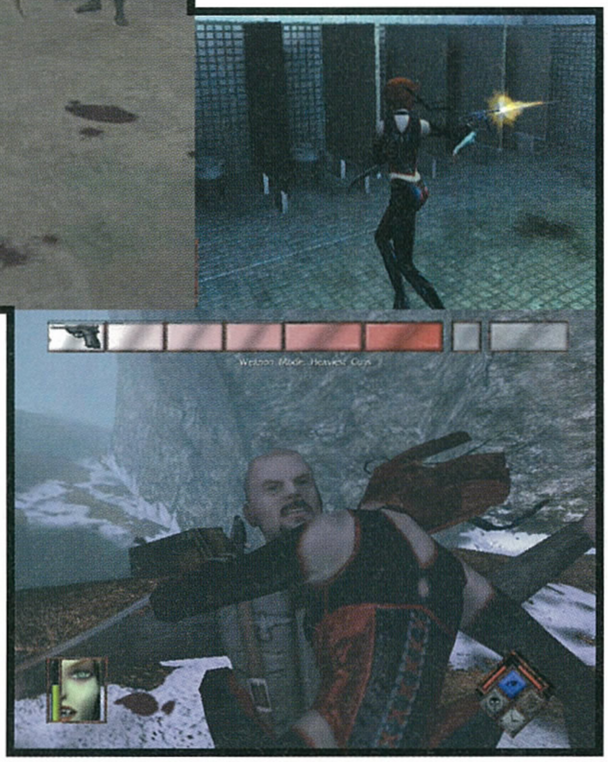


Il me semble que Cenega est un nouveau venu dans le monde merveilleux du jeu vidéo, il s'agit d'un éditeur tchèque qui prépare notamment un jeu de rôle et d'aventure destiné à ceux qui ont tripé sur des jeux comme Fallout (c'est-à-dire tout le monde), Planescape Torment (ah moins déjà) ou encore Diablo (j'en connais quelques-uns). Another War, c'est le nom de la chose, se déroulera durant la Seconde Guerre mondiale, et on y incarnera un mercenaire qui, en essayant de sauver un vieux pote des griffes des nazis, se retrouvera au milieu d'une terrible machination. Le jeu s'annonce assez immense, avec pas moins de 1 000 écrans de jeu (le tout tiendra sur trois CD) pour des centaines d'heures de gameplay. On commencera dans un petit village français à fricoter avec la Résistance pour finir en plein siège de Leningrad après avoir traversé tout le Troisième Reich. À voir, ça ressemble à un Diablo, avec une vue isométrique classique, des bonshommes en 2D et des combats qui se dérouleront à coups de clics de souris rapides et vengeurs. Très honnêtement, ne vous attendez pas à une tuerie au niveau technique, le jeu arbore une certaine « Pays de l'Est Touch » faite de simplicité et d'austérité. Another War a l'air d'être un jeu honnête, même si je ne pense pas qu'il devrait venir faire de l'ombre à des références comme Fallout ou Arcanum.



Bloodrayne

Genre : Action/aventure **Éditeur : Majesco**
Développeur : Terminal Reality États-Unis **Sortie prévue : Automne 2002**

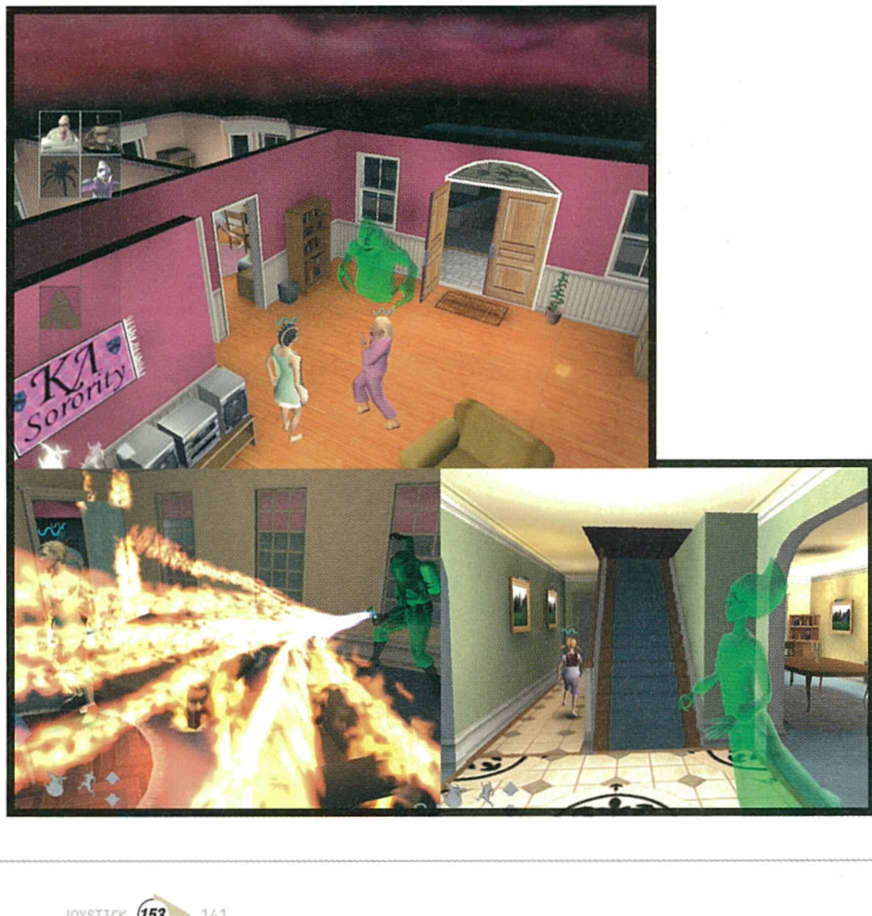


Vous connaissez sûrement déjà Bloodrayne puisque nous vous en avons déjà parlé. Nous avons enfin eu l'occasion d'y jouer quelques instants durant cet ECTS. Que vous dire ? Bah que ça ressemble un peu à Tomb Raider, sauf que l'héroïne suce. Du sang. Oui, c'est une sorte de vampire femelle envoyée en Amérique du Sud juste après la Seconde Guerre mondiale pour empêcher les nazis survivants de reconquérir le Globe avec une armée de monstres. Bravo les scénaristes, mais faudra quand même penser à se calmer sur les douze-feuilles. Bref, Bloodrayne sera donc un jeu d'action un poil violent, une sorte de beat-them-all en vue de dos, à la troisième personne. Le gameplay ne devrait pas faire dans la dentelle, il s'agira généralement d'avancer en sprintant dans des salles remplies de nazis en leur sautant dessus pour leur pomper trois litres de sang (c'est comme ça qu'on se régénérera) ou en les étripant avec des sortes de grandes lames de rasoir scotchées aux avant-bras. Parfois, sur certaines actions, le temps ralentira et la caméra changera d'orientation pour offrir une vue plus spectaculaire. Là, le joueur sera censé s'extasier en disant « Oh, c'est comme au cinéma ». Voilà, pas grand-chose d'autre à vous dire sur ce titre, qui s'annonce comme un titre d'action classique dans la bonne moyenne.

Ghost Master

Genre : Fantomiciel **Éditeur : Empire Interactive**
Développeur : Stick Puppies États-Unis **Sortie prévue : Fin 2002**

Sur ce Salon bien rare en surprises et en nouveautés, voici quand même un petit jeu qui a retenu notre attention. Ghost Master s'annonce en effet au moins aussi con qu'il est original. À première vue, ça ressemblerait presque à un The Sims en plus joli. En caméra flottante, on se balade dans une belle maison bourgeoise du siècle dernier. On voit les habitants vaquer à leurs occupations, regarder la télé, se laver, cuisiner un truc... Là où ça devient intéressant, c'est que le but sera très simplement de les foutre dehors en déchaînant sur eux tous les phénomènes paranormaux dont on disposera dans son inventaire. Avant chaque mission, on fera en effet le plein de fantômes, de feux follets, de Dame Blanche et de poltergeists, et on les balancera sur les pauvres locataires terrorisés jusqu'à ce qu'ils décident de déménager. Chaque entité disposera de plusieurs pouvoirs spéciaux qu'on pourra activer pour réussir certains objectifs. Par exemple, on trouvera dans une maison un fantôme emmuré dans la cave. Pour le libérer, on pourra envoyer un ectoplasme faire du boucan à proximité pour que les habitants, en cherchant à savoir ce qui se passe, abattent le mur et libèrent l'entité qu'on pourra alors utiliser dans les maisons suivantes. Ça a l'air original, c'est plutôt bien réalisé et pour une fois qu'on ne nous propose pas un gameplay déjà vu mille fois, ça mérite qu'on s'y intéresse.



Shade : Wrath of Angels

Genre : **Aventure/action à la troisième personne** Éditeur : **Cenega**
Développeur : **Black Element Tchéquie** Sortie prévue : **2003**

Voilà un des très rares titres que nous avons découverts pour la toute première fois sur l'ECTS. Shade : Wrath of Angels est, il faut le savoir, développé par un petit studio tchèque sous la supervision de Bohemia Interactive, qui sont tout de même les créateurs de Opération Flashpoint. C'est sûr, ça donne envie de s'y intéresser. Cela dit, foin d'Armée Rouge ou de simulation militaire pour ce titre, ce sera un jeu d'aventure/action baignant dans une ambiance médiévale. L'équipe de Black Element tient absolument à ne pas trop dévoiler l'histoire, on sait juste qu'il s'agira de se balader avec un gars plus ou moins damné dans un mystérieux village d'Europe Centrale, hop, mettez-vous ça sous le bras. Le gameplay devrait mélanger les phases d'action avec des passages de réflexion où le joueur devra résoudre quelques petits puzzles pour progresser. À part ça, ça a l'air ma foi assez sympathique au niveau technique, avec un moteur 3D qui semble plutôt performant. Les décors s'annoncent variés, les niveaux sont de bonne taille, les animations et les effets graphiques ont l'air impeccable, bref, ce jeu sent le travail bien fait et on attend avec impatience d'en savoir un peu plus sur ce titre. C'est prévu pour quelque part en 2003, ça nous laisse donc quand même le temps de voir venir.

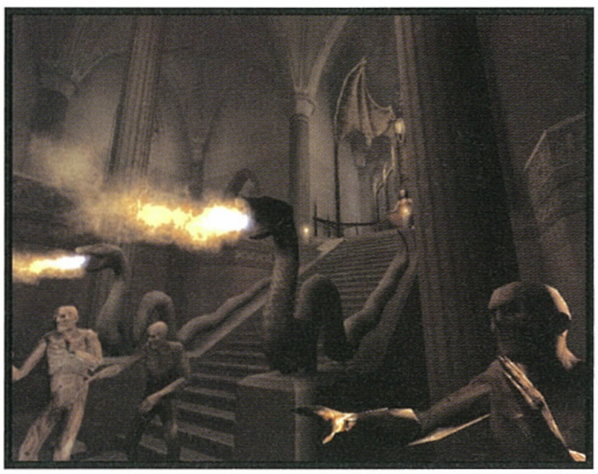













quiksilver
Pro France
World Championship Tour
Sept 26 - Oct 8 2002
PRIZE MONEY
$ 250,000
Rider: Miky Picon-Photo: B.Testemale
EYEWEAR
globe
HOSSEGOR
Seignosse
Capbreton
St-Jean-de-Luz
Lafitenia
SIEMENS
mobile
MUSIC TELEVISION
ASP
world tour
PYRENEES ATLANTIQUES
Landes Côte Sud
CONSEIL GENERAL DES LANDES
CONSEIL RÉGIONAL
AQUITAINE
'Que du hit sur NRJ !
NRJ
nrj.fr
HIT MUSIC only !*

Les Freewares et à la création

PAR NOWLAN OLIVIER PERROT
(WWW.3DVF.COM)

Avec une industrie aussi démesurée que fragile, l'image de synthèse est devenue en quelques années accessible à quiconque veut bien faire l'effort de s'y intéresser. Les éditeurs de niveaux sont devenus légion et que celui qui n'a jamais tenté de fabriquer sa propre « Skin » ou son niveau pour Quake ou Half Life me jette la première pierre. Devenue essentielle dans bien des industries, celle du jeu vidéo fait partie des disciplines les plus à l'écoute des dernières techniques de création 3D en matière de modélisation, de texturing, d'animation et de moteur de rendu. À côté des logiciels professionnels, on peut trouver sur la Toile une multitude d'outils très pratiques, et quoi qu'en disent certains aficionados, le potentiel des logiciels présentés dans ce dossier n'a rien à envier à nombre de leurs congénères dit « haut de gamme ». Certains disponibles en freeware, d'autre en shareware, leurs qualités vous aideront à enrichir l'intérêt de vos jeux favoris et même bien plus, qui sait...

utilitaires

A/ Les logiciels de 3D

Amapi

Version : 4.15 (version française comprise)
Plates-formes : Mac Os (21.4 Mo) et Windows (9.6 Mo)
Fonction : Modeleur polygonal
Distribution : Freeware
Éditeur : Eovia
Site Internet : www.eovia.com

Avec une septième version qui commence à se faire attendre par les utilisateurs chevronnés, Amapi 4.15 est un puissant modeleur disponible depuis bientôt deux ans en tant que gratuiciel. Sa célèbre interface, remise à jour par Pierre Bretagnolle, a fait le tour du monde et, même si cette version 4 commence à dater, sa trousse à outils a déjà séduit bon nombre d'infographistes tant sur Mac que sur PC. En plus d'un plug-in de connexion à 3dsMax, cette version d'Amapi permet l'import-export de la majorité des formats 3D standard (3ds, dxf, iges, Wrl...). Il saura combler tous les infographistes en herbe à la recherche d'un puissant modeleur gratuit ; à adopter d'urgence.

Anim8or

Version : 0.8
Plate-forme : Windows
Fonctions : Modélisation, textures, animation et rendu
Distribution : Freeware
Auteur : Steve Glanville
Site Internet : www.anim8or.com

Développé par un ingénieur de chez NVidia, Anim8or fourmille de petits trésors. Aussi ne vous fiez pas aux apparences simplettes de son site, cet outil est un véritable logiciel de 3D complet. Modélisation polygonale, éditeur de matériaux, pistes d'animation, bones et moteur de rendu, il y a largement de quoi faire. La prise en main pourra en rebuter certains, mais grâce à une traduction de la documentation en français, celle-ci s'avère largement facilitée. On pourra regretter l'absence d'options visant à paramétrer les raccourcis clavier. Possédant son propre moteur de rendu et gérant les formats de fichiers courants (3ds, lwo et obj), il est l'un des rares gratuiciels proposant une solution de création aussi complète.

Doga

Version : L1
Éditeur : Discreet
Plate-forme : Windows
Fonctions : Assemblage de scènes, bibliothèque d'objets, animation
Distribution : Freeware et shareware
Site Internet : www.doga.co.jp

Existant en freeware et shareware, Doga est un logiciel de création et d'animation d'objets robotiques. Son principe est de proposer une bibliothèque d'objets 3D destinés à être assemblés pour générer des engins mécaniques. De modestes outils d'animation et un moteur de rendu basique limitent son champ d'action, mais

DÉDIÉS À LA 3D NUMÉRIQUE

associé à Metasequoia (qui permet l'export de modèles au format Doga), vous lui trouverez sans doute une utilisation judicieuse.

Gmax

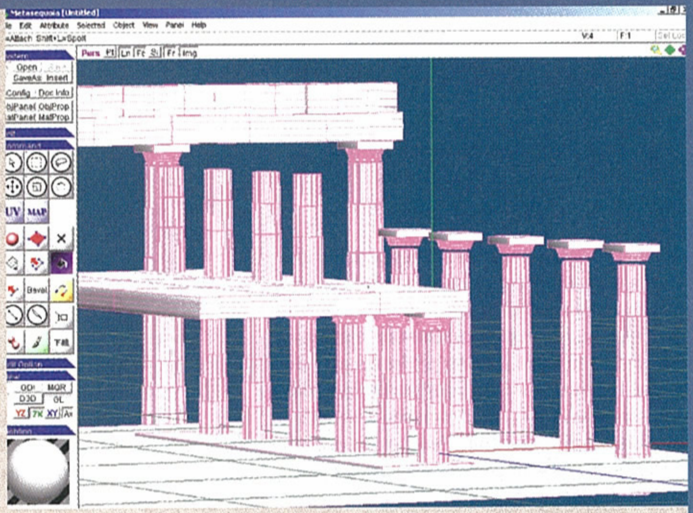
Version : 1.1
Éditeur : Discreet
Plates-formes : Windows 98/NT4.0/2000/XP
Fonctions : Modélisation, textures, animation (IK, Bones...)
Distribution : Freeware
Site Internet :
www.discreet.com/products/gmax
www.gmaxsupport.com

Déjà bien impliqué dans le monde du jeu avec 3dsMax, Discreet levait il y a un an le voile sur son fameux Gmax. Précurseur en son genre, l'initiative est de proposer un logiciel gratuit dérivé de l'outil phare de la firme : 3dsmax. Exclusivement réservé au monde du jeu vidéo, on retrouvera dans Gmax la majeure partie des outils qui a fait le succès de son grand frère : modélisation polygonale, texturing, mapping, bones et cinématique inverse. Vous découvrirez par contre que l'éditeur de matériaux a été simplifié et que la liste des modificateurs a diminué. Vous pourrez importer des fichiers .3ds et .dxf mais il vous sera impossible d'exporter vos fichiers à un format autre que celui de Gmax. Pas de moteur de rendu non plus puisque sa vocation est de proposer des outils destinés aux moteurs de jeux 3D temps réel utilisant un GamePack spécifique (Quake 3, Flight Simulator ...).
Seuls restent des outils dédiés à la 3D temps réel, pas besoin de s'encombrer avec des fonctions inutiles. On notera l'agréable présence de 30 Mo de fichiers d'aide et de tutoriels mis à disposition des utilisateurs. Que vous soyez familier ou non de 3dsMax, ces ressources vous aideront à mieux cerner son champ d'utilisation. Accusant quelques défauts de jeunesse, l'initiative de Discreet ne peut être que positive pour les joueurs de tous bords leur assurant un outil gratuit et puissant.

Metasequoia (Mizno Lab)

Version : 2.1
Plate-forme : Windows
Fonction : Modeleur polygonal
Distribution : Freeware et shareware
Éditeur : MiznoLabs
Site Internet :
www.sphere.ne.jp/mizno/main_e.html

Metasequoia est un logiciel développé au Japon et très peu connu en Europe, tout particulièrement en France. Pourtant, ses atouts ne manquent pas. Aussi léger que puissant à utiliser, son interface graphique ou textuelle (au choix) reste relativement intuitive. Très ouvert, il importe et exporte sans soucis les formats de 3D standard (.lwo, .obj, .dxf, .x, .pov, .rds, .cob et 3ds dans la version shareware). Ses auteurs auront aussi pensé à y inclure un SDK afin de proposer aux développeurs de créer leurs propres plug-in. Éditeur de matériaux, mapping et fonction de peinture 3D, gestion des metaballs, outils de lissage et de réduction de faces, tout a été pensé pour faire de Metasequoia un outil de création 3D complet. Certains trouveront dommage qu'aucune connexion directe à un moteur de rendu externe ne soit prévue, comme l'absence de versions Mac et Linux qui, selon Mizno Labs, ne sont pas d'actualité. Néanmoins, malgré ces quelques points noirs, son potentiel fait de lui une valeur sûre.



Strata 3D Base

Version : 3.5
Plates-formes : Mac OS 8.6 et supérieur, Windows
Fonctions : Modélisation, textures, animation et rendu
Distribution : Freeware
Auteur : Strata Software
Site Internet : www.strata.com

Anciennement appelé Studio Pro, Strata Software s'est récemment offert une mise à jour de sa gamme de logiciels et le nouveau nom de son logiciel de 3D gratuit est désormais Strata 3D Base. Version allégée, cet outil permet de faire ses premiers pas en images de synthèse. Il dispose de son propre moteur de rendu et de brèves fonctions de modélisation et d'animation sont mises à disposition ; les auteurs ont même pensé

à proposer l'export des fichiers au format VRML et Cult3D. Cependant, s'il constitue une solution parfaite pour débuter, il vous faudra passer à la version payante beaucoup plus complète pour bénéficier d'une véritable solution de création.

Blender 3D

Version : 2.23 (freeware)
Plates-formes : Linux, Mac OsX, SGI , Beos, Solaris, FreeBSD et Windows
Fonctions : Modélisation, textures, animation, 3D temps réel...
Distribution : Freeware
Éditeur : NaN (Not a Number)
Site Internet : www.blender3d.com

Quand il s'agit de logiciels de 3D gratuits, Blender se trouve être un compétiteur à prendre très au sérieux. Disponible sous Beos, Linux, Mac Os X, Windows, il est capable de tenir sur une seule disquette haute densité, et propose une gamme d'outils dignes des ténors du genre. De la modélisation au rendu photoréaliste, tout y passe, ainsi qu'un moteur 3D temps réel et des outils spécialement dédiés au jeu. Même si NaN, son éditeur, éprouve quelques difficultés ces derniers temps, la solidarité et l'importance de la communauté qui s'est peu à peu constituée autour est une force qui devrait lui assurer encore de bien beaux jours ; une valeur sûre.

Newsgroups francophones :
news://news.3dvf.net/Blender
news://news.zoo-logique.org/3D.blender

Wings3d

Version : 0.96.04
Plates-formes : Windows, Mac OS
Fonction : Modeleur polygonal
Distribution : Freeware
Auteurs : Björn Gustavsson, Jakob Cederlund, Dan Gudmundsson, Chris Osgood
Site Internet : www.wings3d.com

Wings3D est le clone open source du célèbre modeleur Nendo. Outil de modélisation polygonale avancée, il est en tout point identique à son grand frère, et même plus encore (une version Mac Os a vu le jour récemment). Les utilisateurs confirmés et les autres ne rencontreront aucune difficulté à assimiler son fonctionnement. Point positif, son ergonomie simple et efficace permet d'attribuer un raccourci à n'importe quelle touche en pressant la touche Insert. Un outil de peinture donne accès à quelques outils basiques pour texturer vos modèles, mais là n'est pas sa vocation. Les principaux formats 3D d'import-export sont disponibles et on notera l'arrivée d'un export. En quelques années, on peut dire que Wings3D a largement dépassé son maître ; gratuit et open source, à vous procurer d'urgence.



Démonstration des fonctions d'animation et de rendu toon-image de Raphaël Bétemps.

B/ Outils Graphiques

Gimp

Version : 1.2
Éditeur : MindVision
Plates-formes : Irix, Linux, MacOS, Windows.
Fonctions : Édition et retouche d'image
Distribution : Freeware
Site Internet : www.gimp.org

Ce dossier ne serait pas complet si on passait à côté de The Gimp. Véritable révolution à lui tout seul depuis quelques années, il s'avère être l'unique alternative gratuite à l'indétrônable Photoshop. Totalement libre de droit et open source, il n'a cessé d'évoluer en bénéficiant d'une véritable armée communautaire de créatifs et de développeurs, qui n'en finit pas de s'agrandir. Actuellement en version 1.2, il dispose d'un grand nombre de plug-in, de forums et de ressources en tous genres. Son utilisation est presque semblable à celle de Photoshop (sélections, tracés, gestion des calques, historiques...), vous n'aurez donc aucun problème à franchir le pas. Et si la version Windows ne possède pas la stabilité de son homologue Linux, The Gimp s'avère être un excellent compagnon de création.

Quelques questions posées à Ton Roosendal, l'un des initiateurs de Blender 3D :

Joystick : Bonjour Ton, pourrais-tu nous résumer les principaux points forts de Blender 3D ?

Ton Roosendal : Il est gratuit, petit, il fonctionne n'importe où, et ce n'est déjà pas si mal ! :) Je ne vais pas me mettre à faire des comparaisons avec les autres logiciels de 3D. Les cinq meilleurs logiciels offrent une qualité indéniable, mais Blender a aussi de bons éléments, surtout en ce qui concerne son espace de travail efficace, qui a été mis au point au fil des ans sur les conseils d'artistes numériques qui l'utilisaient régulièrement. Ne serait-ce que pour les travaux de 3D quotidiens, Blender concurrence facilement les autres logiciels. Blender est aussi le premier à proposer des outils dédiés à la 3D en temps réel et interactive, offrant aux artistes la possibilité de créer des présentations ou des petits jeux, sans avoir à faire de programmation.

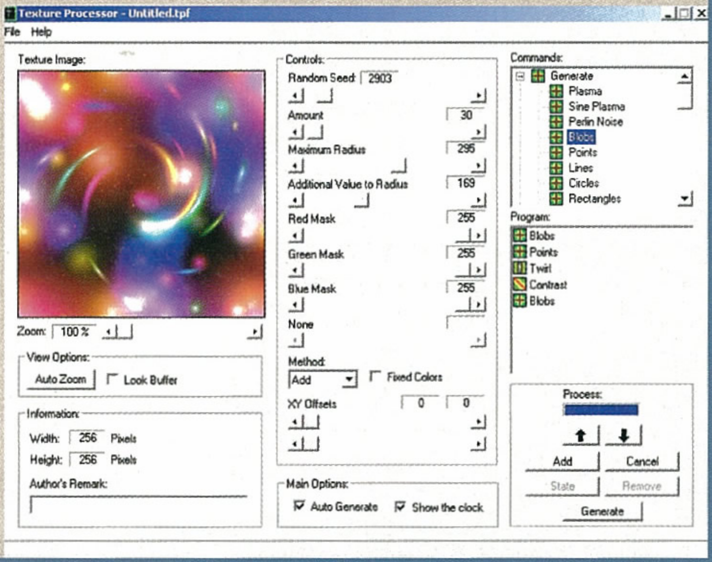
Que dirais-tu à quelqu'un qui voudrait l'apprendre ?

On peut maîtriser Blender en très peu de temps. Une fois maîtrisé, il devient une sorte de seconde nature, et très intuitif. Nous avons passé beaucoup de temps à créer un outil cohérent et fonctionnel. Il a été mis au point pour des professionnels, donc n'espérez pas trouver une interface facile, du style « glisser/déposer »... Tout le monde n'apprécie pas la manière dont Blender fonctionne, et c'est tant mieux. « Vive la différence », comme vous le dites si joliment en France !

Avec les récentes difficultés qu'a rencontrées NaN, que pourrais-tu dire pour rassurer les utilisateurs de Blender ?

À vrai dire, pas grand-chose... Nous ne voulions pas faire de business avec Blender, et c'est un fait pour lequel notre base d'utilisateurs nous tient pour responsable. Avec l'initiative récente de la « Fondation », c'est-à-dire de mettre Blender en open source, j'espère regagner leur confiance très bientôt. Mais les gens doivent juger ce que l'on fait et accomplit, pas ce que l'on promet. Il y aura des moments très excitants, c'est certain. Et je suis très heureux des résultats extrêmement positifs obtenus jusqu'à maintenant.

Créez des effets complexes en quelques clics avec Texture Processor



Pixia

Version : 2.5 (fr)
Éditeur : Isao Maruoka
Plate-forme : Windows
Fonctions : Dessin et retouche d'images
Distribution : Freeware
Site Internet : http://pixia.free.fr

Logiciel en provenance du Japon, Pixia est un excellent compagnon exclusivement dédié à l'image. Depuis peu disponible en français, il est un savant mélange de Painter et de Photoshop. Il est d'ailleurs étonnant qu'avec un tel potentiel il ne soit pas plus connu en Europe ; suffisamment en tout cas pour que des passionnés l'aient traduit en français. Petit mais costaud, il ravira tous les graphistes qui veulent créer designs, textures, dessins et autres...

Terragen

Version : 0.8.44
Plates-formes : Windows, Mac Os, Linux (Terraform)
Fonctions : Générateur de paysages et d'environnements naturels
Distribution : Freeware
Site Internet : www.planetside.co.uk

Terragen est un logiciel de création de paysages virtuels particulièrement fascinant. Totalement gratuit, il propose une qualité de rendu exceptionnel. Son utilisation est simple à prendre en main et vous découvrirez qu'en quelques clics de souris, toutes sortes de paysages imaginaires s'offrent à vous. Il bénéficie d'un bon nombre de plug-in et de ressources qui élargissent considérablement son champ d'utilisation. Vous pourrez aussi trouver de nouveaux effets et textures d'environnement qui élargiront la diversité de vos paysages. À adopter d'urgence.

Satori Paint FX

Version : Freeware
Plate-forme : Windows
Fonction : Dessin vectoriel
Distribution : Freeware
Site Internet : www.satoripaint.com

Logiciel de retouche d'images faisant penser à Photoshop au premier abord. On se rend très vite compte qu'il s'agit là d'un logiciel travaillant en vectoriel. De puissants outils l'accompagnent, mais cette philosophie s'avère relativement vite gourmande en ressources. Il existe en version gratuite et commerciale.

Texture Processor

Version : 1.3
Plate-forme : Windows
Fonction : création de textures
Distribution : Freeware
Site Internet : www.paurex.com

Très pratique compagnon de création, il permet de réaliser rapidement des texture procédurales répétables à l'infini. Utilisable dans vos univers 3D ou pour remplir certaines zones de vos textures, ce gratuiciel est une perle précieuse ; n'hésitez pas à en abuser.

WinMorph

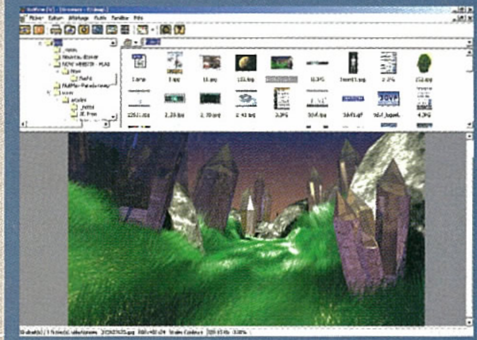
Version : 2.01
Plate-forme : Windows
Fonctions : Morphing 2D et vidéo
Distribution : Gratuit pour une utilisation privée - enregistrement nécessaire pour un usage commercial
Auteur : DebugMode
Site Internet : www.debugmode.com/winmorph/

Célèbre gratuiciel et presque unique en son genre, Winmorph sert à morpher des images. Souvent utilisé avec des visages, vous pouvez aussi mixer toutes sortes de paysages ou de photos. Lors de la création de textures pour habiller des objets en 3D, son utilisation peut être une aide judicieuse.

XNview

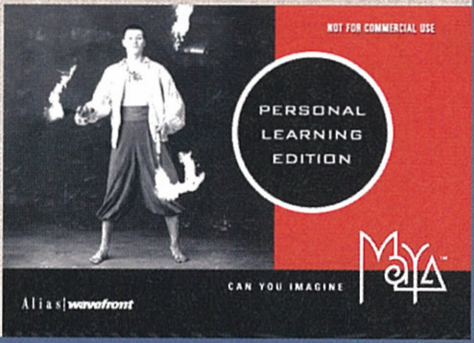
Version : 1.37
Plates-formes : Windows, Linux x86, FreeBSD, Solaris, Irix.
Fonctions : Visualiseur et convertisseur d'images
Distribution : gratuit pour une utilisation privée - enregistrement nécessaire pour un usage commercial
Auteur : Pierre-e Gougelet
Site Internet : www.xnview.com

Fantastique utilitaire, XNview est initialement un visualiseur de fichiers d'images, mais son utilisation peut s'avérer très utile. Fonctionnant sur un nombre impressionnant de plates-formes : Windows, Linux x86, FreeBSD x86, Solaris sparc, Solaris x86, Irix mips, HP-UX, AIX. Il reconnaît plus de 360 formats graphiques et propose différentes options très pratiques (comme l'utilisation de filtres blur, emboss, lens, wave...), outils de retouche pour la luminosité et la saturation, création de diaporamas à partir d'un répertoire ou bien encore pour effectuer des captures d'écran ; XNview est une véritable boîte à outils à prescrire à tous les infographistes qui ont régulièrement besoin d'effectuer de rapides modifications d'images.



Avid Softimage|XSI Experience

Au lendemain de l'annonce d'Alias|Wavefront, Softimage contre-attaquait en lançant Softimage|XSI Experience, une version bridée à l'export et au rendu de son puissant XSI 2. Il est agrémenté d'une riche documentation et de plusieurs tutoriels vidéo présents sur un second CD ; tout est là pour vous initier à ce logiciel en train de devenir une pointure dans le monde de l'image de synthèse.



Discreet gMax

www.discreet.com/products/gmax
Présenté plus haut, il ne s'agit pas à proprement parler d'une version d'apprentissage, mais d'une version gratuite et allégée de 3dsMax visant à éditer niveaux et personnages de jeux. S'il est bien moins complet que son aîné, son potentiel et ses forts points communs avec Max procureront d'excellents atouts pour se former.

C/ Initiation aux logiciels professionnels

Pour les infographistes en herbe...

Entre 3dsMax, Houdini, Lightwave, Maya ou SoftimageXsi, on ne peut plus dire aujourd'hui qu'un de ces logiciels d'images de synthèse est meilleur qu'un autre. Après des années avec un Softimage 3.x régnant en seigneur et maître au sommet de l'industrie, on a vu en peu de temps ces différents logiciels très sérieusement évoluer, laissant ce dernier au rang de doyen.
Ce qui distingue essentiellement ces logiciels, ce n'est pas leurs fonctionnalités « globalement » toutes similaires, mais plutôt leur implantation sur le marché. Aussi, 3dsMax garde sa réputation bien fondée dans le domaine du jeu vidéo, Maya excelle dans l'industrie du cinéma, et l'univers du petit écran est largement couvert par Lightwave. Houdini et Xsi, quant à eux, sont des logiciels encore jeunes se cherchant une place concrète au sein de ces différents milieux. Mais au vu des productions réalisées avec chacun, leur potentiel n'est plus à prouver, et le futur promet encore de nombreux changements.
En l'espace de quelques mois, ces outils d'images de synthèse professionnels se sont démocratisés au point d'être devenus accessibles à n'importe qui, grâce à des versions dites « d'apprentissage ». À l'instar d'une versions d'évaluation ou des versions « Étudiantes », les éditeurs se sont décidés à lancer des versions hybrides de leurs logiciels phare dédiées exclusivement à leur initiation. Ainsi sur simple demande ou en téléchargement, il est possible de se former gratuitement à ces puissants outils qui dominent le marché. Néanmoins si ces versions sont parfaitement fonctionnelles, elles s'avèrent bridées à un format de fichier spécifique et certaines autres limitations visant à éviter toutes formes de piratage. Généralement fournies avec une documentation soignée, ces versions ont pour unique vertu de vous initier et vous fournir des bases solides.
Les éditeurs prennent ainsi conscience d'une nouvelle dimension de demande d'utilisateurs potentiels voulant en savoir plus sur leurs produits. Signe de sagesse ou pur acte marketing, voilà de quoi anéantir tous prétextes vous empêchant de faire vos premiers pas dans le monde de l'infographie professionnelle.

Alias|Wavefront Maya PLE (Personal Learning Edition)

Il s'agit de la version de Maya 4 dédiée à la formation. Limité par un format de fichier exclusif, et malgré le fait d'obtenir une image transparente en guise de copyright à chaque rendu, il donne l'opportunité de s'initier à tous les outils qui ont fait le succès de la version commerciale. Claire et didactique, la documentation qui l'accompagne vous fera faire vos premiers pas sans encombre avec ce ténor de l'univers des effets spéciaux.

Newtek Lightwave Discovery

www.newtek.com/discovery.html
Annoncé au Siggraph 2002, Newtek se lance à son tour dans la course aux versions d'apprentissage avec « Lightwave Discovery Edition ». Disponible par simple formulaire, elle est intégralement fonctionnelle. L'intégralité de la documentation au format Acrobat l'accompagne, ainsi qu'une série de tutoriels ; seules restrictions, la taille des rendus limitée à une résolution de 640x480 et les scènes qui ne doivent pas dépasser les 30 000 faces.

SideFX Houdini Apprentice Program

www.sidefx.com/products/apprentice/index.html
Très peu connu en Europe, il est pourtant de plus en plus utilisé au vu de sa puissance. À l'occasion du Siggraph, SideFX a annoncé une nouvelle série de logiciels, ainsi que « Houdini Apprentice Program », la version dédiée à l'apprentissage d'Houdini. Tout comme ses concurrents, le lot de documentation et d'aides vidéo sont au rendez-vous.



LE BUS MAGIQUE D'AMD

Pour tenir le choc contre les coups de boutoir d'Intel qui semble bien décider à reprendre les parts de marché « égarées », AMD devrait enfin booster la vitesse du Front Side Bus (FSB) de ses Athlon. Rien de fabuleux mais de 133 MHz en double data rate (266 MHz au final donc), on passerait à 166 MHz DDR (333 MHz). De quoi gagner entre 3 et 7 % de performance à vitesse de CPU égale. A priori le premier Athlon XP utilisant cette vitesse sera le 2700+ prévu pour début octobre. Les chipsets capables d'exploiter ce FSB sont évidemment récents, voire pas encore disponibles : KT400 de VIA, nForce2 de Nvidia et SiS746. Changer de carte mère pour ça serait stupide si vous avez déjà un CPU AMD costaud. En revanche, si vous pensiez modifier en profondeur votre config ce mois-ci, vous êtes prévenu.
Autre rumeur qui nous vient d'une roadmap des chipsets SiS : la vitesse de bus du ClawHammer (Athlon 64 bits) serait carrément de 800 MHz. Impressionnant mais « normal », quand on sait qu'Intel vise les 667 MHz pour ses CPU, puisque même les 533 MHz actuels (133 MHz x4 en fait) ne vont bientôt plus suffire pour alimenter en données les prochaines générations de P4 en 0,09 micron. Eh oui, c'est aussi ça l'évolution ma bonne dame. Pour ceux qui pensent que ces vitesses sont folles, Intel annonce que dans 5-6 ans les CPU seront composés d'environ 1 milliard de transistors et cadencés à 20 GHz. Va en falloir des bus solides pour bosser avec ça...

Édito

Entre les retardataires et les invités de dernière minute, pas facile de préparer ma rubrique peinard. Pas de nForce2 donc, mais la Radeon 9700 Pro est au rendez-vous. Si vous êtes un peu fragile du cœur (et du porte-monnaie), esquivez le test des derniers rejetons de chez AMD et Intel. Autre nouveauté, la configuration de test se métamorphose et se dédouble : AMD « abordable » d'un côté et configuration Intel de luxe de l'autre, qui sera la plate-forme de référence principale. En attendant le Hammer ?

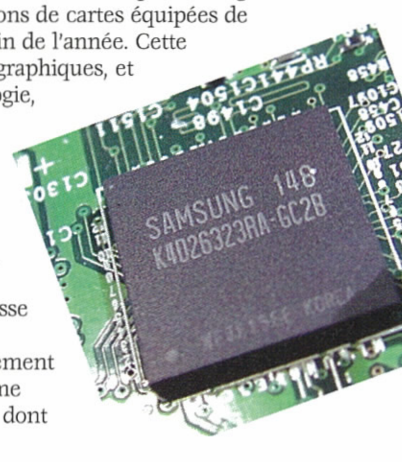


AMD élève des ÉLECTRONS

Avec passion et dévouement, les ingénieurs d'AMD apprennent aux électrons à passer entre des portes de 0,01 micron de large. De vrais esclavagistes. Du coup, ils ont maintenant le record du transistor à double porte le plus petit du monde. Cette technologie double porte (double-gate en VO.) permet justement de garder le contrôle des électrons qui sont plutôt du genre indisciplinés quand on les colle en rang dans des couloirs aussi petits. Et 10 nanomètres, c'est vraiment petit. Ridiculement minuscule, même. Les meilleurs processeurs actuels sont gravés en 130 nanomètres. Les dresseurs à l'origine de ce miracle travaillent au SDC (Submicron Development Center, Californie) d'AMD, et se sont fait aider par l'université de Berkeley ainsi que par le SRC (Semiconductor Research Corporation). Intérêt de la chose ? Avoir dans cinq ans des chips avec 1 milliard de transistors à bord, de taille identique à ceux que nous connaissons aujourd'hui (mais qui n'en embarquent « que » 100 millions). C'est marrant, ça me rappelle un truc qu'Intel a dit récemment... Vous ne pensiez pas vraiment que la course à la puissance allait s'arrêter bientôt j'espère.

LA DDR ÉPISODE II

Alors que certains d'entre vous s'apprêtent cet hiver à enfin franchir le cap de la modernité, avec l'achat d'une carte vidéo équipée de RAM DDR histoire de faire tourner les derniers jeux correctement, la relève est déjà sur le feu. ATI et Nvidia ont en effet déjà tout prévu pour implémenter, dès que possible, la RAM DDR-II dans leurs prochains bébés. Le NV30 de Nvidia et le R300 d'ATI disposent déjà de contrôleurs mémoires capables de gérer ce tout nouveau standard, et des bêta-versions de cartes équipées de DDR-II pourraient voir le jour avant la fin de l'année. Cette RAM DDR-II sera spécifique aux cartes graphiques, et la version « complète » de cette technologie, destinée à servir de mémoire principale aux PC, n'est pas attendue avant fin 2003 début 2004. L'intérêt est évident pour les acteurs du secteur graphique : leurs besoins en bande passante sont énormes, et la RAM DDR actuelle sera à sa limite théorique dans peu de temps (environ 400 MHz en vitesse réelle). La nouvelle venue devrait donc s'imposer rapidement et être majoritairement présente sur les cartes 3D dès le troisième trimestre 2003, selon certains analystes, dont Gérard.

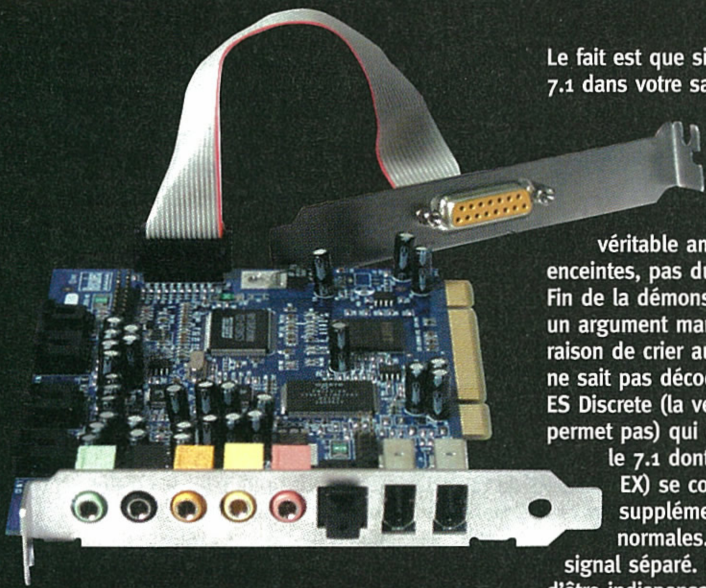


Luttons POUR NOS TYMPANS

Après la stéréo, le 2.1, le 4.1, le 5.1, le 6.1 voici arriver le... tadaaa, 7.1. Oui, on parle d'enceintes. Enfin plutôt d'une carte audio capable d'alimenter 7 enceintes et un caisson de basse. La carte nous vient de chez Hercules et se nomme logiquement Fortissimo III 7.1. Elle reste basée sur le chip Cirrus Logic Sound Fusion CS4624, comme sa frangine la Fortissimo II. Ça sent l'optimisation de driver pour tirer autant de canaux de la carte. Le nombre de connecteurs analogiques est impressionnant puisqu'il faut brancher toute une forêt de câbles. On trouve également une sortie numérique.
Et du reste, là, c'est la boulette : pour bénéficier du mode sans décodage de cette sortie (pour avoir un DVD 5.1 décodé par votre ampli adoré par exemple), il faut rebooter le PC. Quand on voit des sorties numériques intégrées aux cartes mère passer d'un mode à l'autre automatiquement selon la source software, ça énerve. Va falloir corriger ça, monsieur Hercules. Quant à l'intérêt du 7.1 sortant d'une carte à 80 euros, en analogique, alors là, je préfère me taire, je vais être malpoli et on va me qualifier de sale élitiste. Oh et puis zut, il est temps de râler.

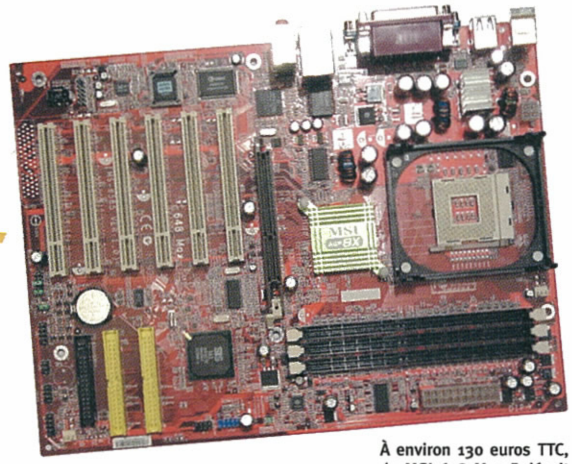






Le fait est que si vous avez la place de coller du 7.1 dans votre salon, ce dernier fait plus de 70 m². Donc vous avez un peu d'argent. Donc vous pouvez vous payer du vrai matos audio. Donc vous allez me faire le plaisir de brancher une vraie platine DVD sur un véritable ampli home cinéma avec de vraies enceintes, pas du matos PC d'entrée de gamme. Fin de la démonstration. Oui, ici le 7.1 est surtout un argument marketing et les audiophiles ont raison de crier au scandale. Surtout que ce produit ne sait pas décoder le DTS et encore moins le DTS ES Discrete (la version de PowerDVD livrée ne le permet pas) qui est le seul vrai format 6.1, puisque le 7.1 dont il est question ici (Dolby Digital EX) se contente d'extraire des signaux supplémentaires des voix surround normales. Ce n'est même pas un véritable signal séparé. De toute façon, le 7.1 est loin d'être indispensable, même en audio haut de gamme. Les gens qui bénéficient de bonnes enceintes en 5.1 sont déjà bien rares, et ces privilégiés savent à quel point c'est suffisant. À moins d'avoir le fameux salon de 70 m² en question et un canapé de 5 m... Un jour il va falloir comprendre que même 10 enceintes pourries, ça fera toujours un son pourri qui vous agressera de 10 directions à la fois. Essayez déjà de brancher quatre bonnes enceintes (même juste deux), vous apprécierez la différence. Il ne reste plus qu'à espérer que les fabricants de cartes soigneront un jour la qualité de leurs convertisseurs audio avant de multiplier les connecteurs.

Soyons clairs, je suis un poil violent là, mais l'angle choisi par Hercules sur ce produit annonce une tendance qui m'horripile particulièrement. Au lieu de privilégier la qualité, on essaye à tout prix d'en faire plus que le voisin, alors que paradoxalement on voit arriver des kits d'enceintes 4.1 ou 5.1 très corrects. Et pour des prix raisonnables, qui plus est. Résultat, le son reste le parent pauvre de l'évolution des technologies PC, puisque ces kits seront branchés sur du matériel décevant. Ce n'est pas pour rien que je pousse les cartes Philips depuis des mois. Par rapport à ses concurrentes, la Fortissimo III est loin d'être catastrophique, mais comme en plus, elle ne gère pas l'EAX HD (technique Creative Labs pour le son 5.1 dans les jeux), son intérêt pour les gamers est limité. Même si, vu son tarif, elle offre un excellent rapport qualité/prix.
La DigiFire 7.1, toujours chez Hercules, apporte la même technologie avec en plus 3 ports FireWire (2 externes et 1 interne) pour environ 100 euros TTC. De quoi concurrencer plus efficacement la gamme Audigy de Creative, en mettant toujours plus de connecteurs... Allez les gars (regard insistant), faites un effort, pensez qualité la prochaine fois.



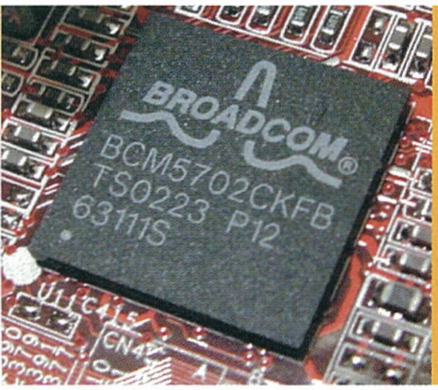
À environ 130 euros TTC, la MSI 648 Max-F déçoit par son manque de stabilité, certainement causé par un BIOS mal adapté.

MSI 648 Max-F

Pour le meilleur ET POUR LE PIRE

Voici une carte mère pour Pentium 4 très pénible. La tonne de fonctionnalités et de softs qui en font un produit plus qu'attrayant est gâchée par des erreurs allant du « pas grave, on fera avec » au « non, pas ça ! » bien crispant. Erreurs de conception ou erreurs de jeunesse, faisons le tri.

La puce Gigabit Ethernet Broadcom est la vraie valeur ajoutée des Max-F.





La MSI 648 Max-F est une des toutes premières cartes mère basées sur le chipset SiS 648 pour Pentium 4. Sur le papier, il est bourré de qualités : support des Front Side Bus 400 MHz et 533 MHz, AGP 8X, 6 ports USB (dont 2 en USB 2.0), UltraDMA133 et RAM DDR PC1600/PC2100/PC2700. La PC3200 (DDR400) est également supportée, mais non officiellement. Et à raison, vous allez le voir...

Configuration de test
Pentium 4 2,8 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR PC2700 CAS2
Disque dur IBM 7200 trs/min 80 Go UDMA133
WindowsXP Pro
DirectX 8.1
Drivers ATI Catalyst 2.2
Drivers SiS AGP 6.1.3020

Des chips partout

Pour épauler le SiS 648, MSI a choisi le SouthBrige SiS 963 (responsable du support USB 2.O), mais aussi plusieurs puces venant combler les lacunes de ce couple. Pour l'audio, nous avons un chip Realtek ALC650 (6 canaux AC'97) correct pour une utilisation simple (une carte dédiée reste préférable pour les joueurs) et pour la gestion de l'Ethernet, un Broadcom 5702 Gigabit Ethernet. Oui, Gigabit Ethernet. 1 000 Mo/s. O.K., ce n'est pas demain la veille que ça vous servira mais c'est toujours bon à prendre. Pour info, le Broadcom 5702 est 32 bits, fabriqué en 0,13 micron et intègre une mémoire cache. Des drivers existent pour Windows 98/NT/2000/XP et Linux 2.2/2.4. Même si 99 % d'entre vous l'utiliseront en 100 Mbits, c'est le jour et la nuit avec l'interface intégrée du chipset nForce de Nvidia qui m'a vraiment déçu en utilisation intensive.

Pas SiS cool...

La disposition des différents connecteurs sur la carte est très satisfaisante. Tant qu'elle n'est pas dans un boîtier grande tour. Sinon vous allez vite voir que le connecteur IDE2 est particulièrement loin de votre lecteur de CD. Et si vous avez DVD + CD, il y a toutes les chances pour que ça soit justement trop loin... Le connecteur principal d'alimentation se retrouve, lui, sous les disques durs et les emplacements DIMM trop près du port AGP. Bref, on a vu mieux.

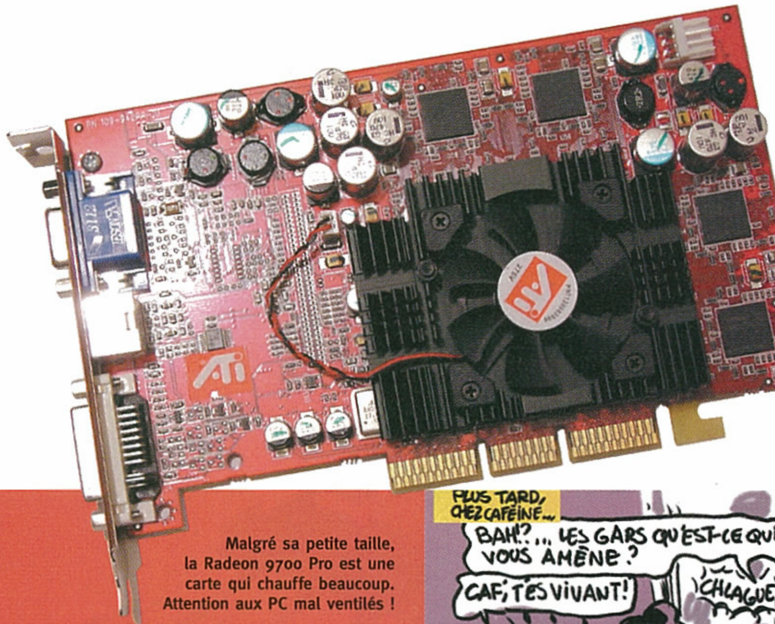
Les connecteurs additionnels permettent de bénéficier de sorties audio et ports USB supplémentaires.



Côté BIOS, après un flashage avec la version 1.0 (la carte était livrée avec un BIOS bêta parfaitement instable et ne reconnaissant pas mon 2.8 GHz), la stabilité du système est restée problématique. C'est simple, avec 2 barrettes de 256 Mo DDR400 de marque, la machine reste instable en mode PC2700 (DDR333) malgré les paramétrages auto du BIOS des timings mémoire. Avec une seule barrette de 512 Mo PC2700, tout rentre dans l'ordre, mais n'espérez pas jouer les overclockeurs fous : le chipset SiS 648 semble inapte à gérer un FSB supérieur à 142 MHz malgré les tweaks possibles dans le BIOS (gestion du voltage par exemple). Décevant.
À condition de n'utiliser qu'un stick de RAM, la carte est satisfaisante pour une utilisation strictement normale où elle offre, cela dit, des performances excellentes. En PC2700, la mémoire atteint les 2650 Mo/s de taux de transfert et la Radeon 9700 Pro offre 14 577 points au bench par défaut. Mention spéciale à la suite de logiciels livrée par MSI, très complète. Le LiveUpdate2 est particulièrement pratique et facilite grandement la maintenance de la machine. Il ne reste plus qu'à espérer que les problèmes de gestion mémoire soient réglés dans un prochain BIOS, ce qui me semble très possible vu la jeunesse du produit. Malheureusement, le manque d'intérêt de l'AGP 8X me conforte dans l'idée que, quitte à utiliser du Pentium 4, autant opter pour une carte mère à base de chipset Intel. C'est un poil moins rapide, mais on ne perd pas sa vie à comprendre pourquoi ça plante...

ATI Radeon 9700 Pro

LE CANADA LAVE L'AFFRONT



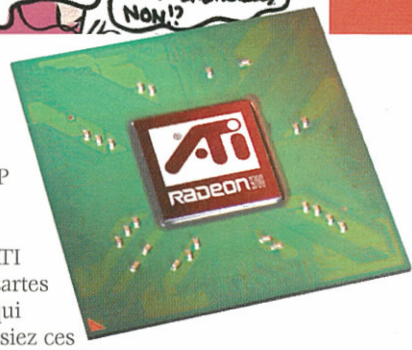
Malgré sa petite taille, la Radeon 9700 Pro est une carte qui chauffe beaucoup. Attention aux PC mal ventilés !



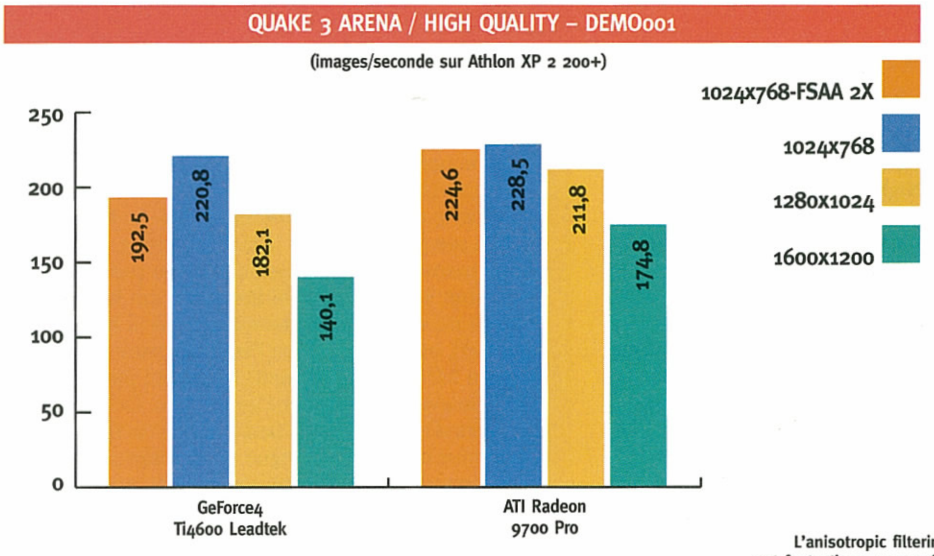
Les feuilles d'érable de la toute la planète se relèvent fièrement. Et pourtant Super Canadien n'y est pour rien... Après la honte devant les performances finalement bien décevantes du Parhelia de son compatriote Matrox, ATI redonne le moral à l'autre pays des cartes graphiques. Il suffit de jeter un œil sur les tests pour voir à quel point le dernier bébé d'ATI remplit sa mission. Reste à voir si tout est aussi rose que les benchs semblent le faire croire.

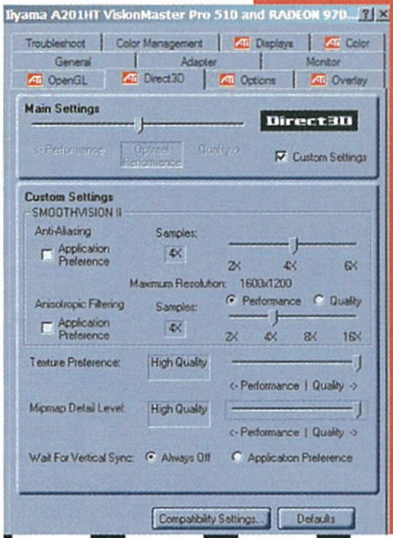
Voir le test Nature du 3DMark2001 à 100 images/s et mourir. Ça doit être ça le paradis selon tout bon testeur de matos. Sans mourir, je suis pour aussi, notez. Parce que vu l'évolution du hardware, je vais y laisser ma peau tous les six mois, et ça ne m'arrange pas trop. Trêve de bêtises, je vous vois tous baver sur le mag, là (je vous ai déjà dit que c'était sale). Allons voir ce que la bête a dans le ventre.

Dans l'épisode précédent... Pour les loosers qui n'ont pas le numéro 140 (bouhou !), je répète très rapidement les caractéristiques de la Radeon 9700 Pro : VPU (Visual Processing Unit) répondant au doux nom de code R300, fabriqué en 0,15 micron et moulinant à la vitesse de 325 MHz avec pourtant 107 millions de transistors à bord. Ram DDR (128 Mo) à 310 MHz (620 MHz DDR) sur bus 256 bits. Ça nous donne sur le papier 24,6 Go/s de bande passante maximum. Pour le reste, il doit y avoir une page pour commander les anciens numéros dans le coin, vous savez ce qui vous reste à faire. Ça vous apprendra à rater les previews tiens... Physiquement, la carte finale est donc rouge comme prévu, avec son petit connecteur d'alimentation. Ça me tirerait presque une larme de nostalgie quand je pense à toutes les méchancetés que j'ai pu dire sur la Voodoo5 5500 de 3dfx (snif) à ce sujet. Mais bon, là, ATI joue finement : la carte est de taille « normale » et s'installe sans problèmes sur tout type de config. Pas comme une certaine GF4 Ti4400 ou 4600. On évite à la fois les stupides problèmes du genre « ouinn, y a un condensateur qui gène » et les soucis d'alimentation électrique du bus AGP de certaines cartes mère. Mais pas les incompatibilités avec les premières cartes AGP 8x. Personnellement je n'ai pas eu le problème et je pense qu'au pire, ATI et les constructeurs de cartes mère auront trouvé ce qui coince avant que vous lisiez ces lignes. Mais renseignez-vous avant de claquer votre PEL dans votre PC, on ne sait jamais... La partie dissipation thermique n'est pas très impressionnante, et le bruit du ventilateur est tout ce qu'il y a de plus normal. L'installation des drivers est d'une simplicité enfantine même si je trouve qu'ATI, par défaut, charge toujours trop votre PC avec un tas d'applications que vous ne désirez pas forcément. Sachez faire le tri ! La configuration des Catalyst 2.2 est beaucoup plus agréable que les précédentes générations de drivers de la marque. Ça tombe bien, je vais avoir les mains dedans pendant un moment...

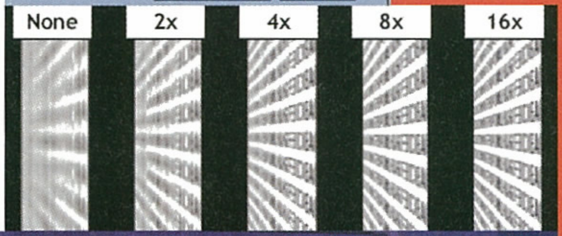


En garde ! Les graphiques ne sont pas chargés ce mois-ci, et pour cause. À part une GeForce4 Ti4600, aucun produit actuellement sur le marché ne peut rivaliser avec la Radeon 9700 Pro. Et même le fleuron de Nvidia a des, mmhhh, soucis à se faire (pour parler poliment). Pour les configurations de tests, on retrouve celle du mois dernier pour les



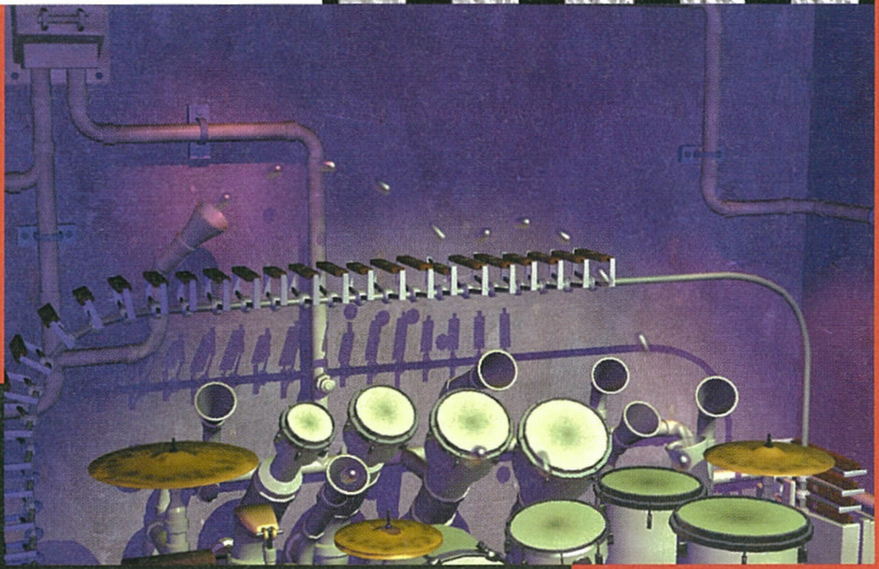


Les drivers Catalyst sont enfin agréables à utiliser et paraissent enfin stables.



L'anisotropic filtering est fantastique pour enfin se débarrasser du flou qui pollue les textures éloignées.





Le nombre de polygones de cette démo, qui était en images de synthèse pré-calculées il y a quelques années, est hallucinant.

graphiques de base (qui permettent de regarder l'évolution des performances des drivers Nvidia par rapport au numéro 140). Mais le vrai match est ailleurs. Sur la configuration Pentium 4 avec RDRAM. C'est qu'il faut en fournir des données à ces cartes pour voir ce qu'elles ont dans les tripes. Pour garder quelque chose de relativement « raisonnable », j'ai utilisé un P4 2,53 GHz sur une Asus P4T533-C. Le tout nourri par 2x256 Mo de RDRAM PC1066 (la même que celle du test P4 2,8 GHz). Sur cette config, inutile de tergiverser : 1600x1200, filtrage anisotropique et antialiasing sont de la partie. Sinon on ne s'amuse pas, les différences de performances étant relativement faibles comme on le voit sur les graphiques de l'Athlon XP 2200+.
Alors ça donne quoi ? Allez, pour se chauffer, l'inévitable Quake3. Si vous regardez le tableau, pas de quoi s'émouvoir. Mais sur la config 2 (le Pentium 4 donc), en activant l'antialiasing (nommé SmoothVision II chez ATI) en mode 4x et l'anisotropic filtering en 8x, c'est une autre histoire. La GeForce4 Ti4600 plafonne à 38,5 images/seconde alors que la Radeon 9700 Pro offre un score insolent de 97,4 images/s. Je vous avais prévenu, plus on en met et plus l'écart se creuse.
L'histoire se répète dans Jedi Knight II comme je l'avais laissé entendre dans le numéro précédent : j'obtiens 72,1 images/s sur la R9700Pro alors que la GF4 Ti4600 offre un score de 38,1 images/s. Il est pourtant possible de faire ramer la carte d'ATI... Avec l'Aquamark 1.3 (basé sur le jeu Aquanox), c'est la torture pour les deux produits. En 1024x768 (FSAA4x et Aniso 8x), ATI atomise la carte de Nvidia : 44,1 images/s contre 14,1. Dans ces conditions, le R300 est au minimum trois fois plus rapide que le NV25. En 1600x1200, c'est injouable sur les deux machines en gardant ces options graphiques. L'ATI tombe à 20 images/s. Et la GF4 Ti4600 s'effondre complètement à 6,1 images/s. On reste pourtant sur le même type d'écart de puissance.
Le Unreal Performance Test, basé sur le moteur de UT2003, donne évidemment le même genre de score. L'effet de surprise a disparu, vous connaissez la chanson. En 1024x768 (toujours avec FSAA 4x et Aniso 8x), on obtient 17,2 images/s sur la GF4 contre 33,3 sur la Radeon 9700 Pro.

Tout le confort moderne

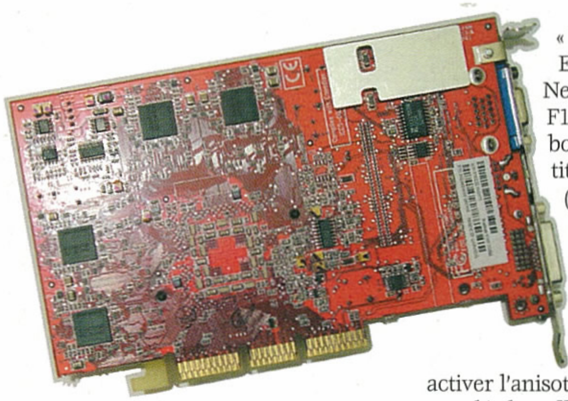
L'affaire est pliée côté puissance, ATI fauche avec une nette domination le titre de champion de la 3D à Nvidia. Je vous vois venir avec votre regard sceptique : « oui mais et les drivers ? » Eh bien à ma grande surprise, pas de gros soucis en vue puisque pour le moment un seul bug pénible est à déplorer. Il est connu d'ATI et sera corrigé sur les prochains drivers. Enfin normalement.
Le problème ? Pas de texte dans les cases des menus de Battlefield 1942, qui semble cela dit être codé

LES CONFIGURATIONS

Configuration de test 1
AMD AthlonXP 2200+
Carte mère Leadtek (nForce 415D)
512 Mo de RAM DDR PC2100 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP

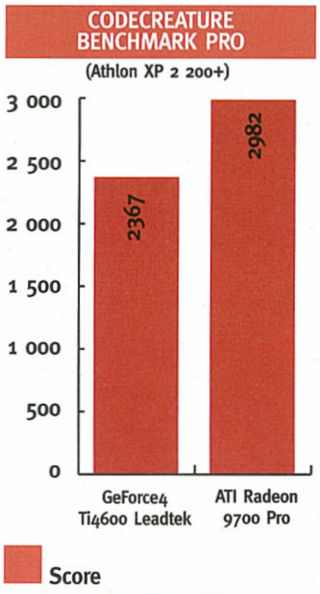
Configuration de test 2
Intel Pentium4 2.53 GHz
Asus P4T533-C
512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP

Softs :
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers ATI Catalyst 02.2
Drivers Nvidia 40.41



Cette plaque métallique au dos de la carte sert à refroidir les condensateurs ! Les cartes « Powered by ATI » ne disposeront pas toutes de ce genre de raffinement...

« bizarrement » sous certains aspects.
En revanche, avec GTA3, Soldier of Fortune 2, Neverwinter Nights, Half-Life, Warcraft III, F1 2002 ou encore Anarchy Online, c'est du bonheur. J'ai testé au total une vingtaine de titres, en dépoussiérant certaines boîtes (Giants, etc.) sans voir d'anomalies.
La réserve de puissance de la carte permet d'exploiter tous les derniers titres en leur donnant un look encore plus attrayant. Personnellement, je préfère garder une résolution relativement « basse » (1024x768 ou 1280x1024) et activer l'anisotropic filtering et l'antialiasing 4x. Hop, envolés les effets de bandes floues sur les textures de sol au loin, fini le crénelage de mon beau canon d'AK47 dans SoF2. Le fait de pouvoir utiliser l'anisotropic filtering sans exploser son frame rate est un réel plus. La qualité d'affichage s'en trouve grandement améliorée, même sur des titres anciens. Les amateurs de Counter-Strike peuvent ainsi redécouvrir leur jeu (surtout que le TruForm, maintenant en version II, est toujours présent). Cela dit, j'espère que vous jouerez avec quelque chose de plus moderne si vous craquer pour ce monstre...
Pour ce qui est de la qualité d'affichage, c'est du tout bon : le RAMDAC à 400 MHz offre une stabilité exemplaire sur moniteur et comme d'habitude chez ATI, la sortie TV est très convaincante, surtout avec des DVD. Je suis moins convaincu par l'utilisation des shaders censés améliorer les vidéos trop pixélisées, mais l'idée est bonne. Évidemment, la gestion des modes bi-écrans est toujours de la partie.

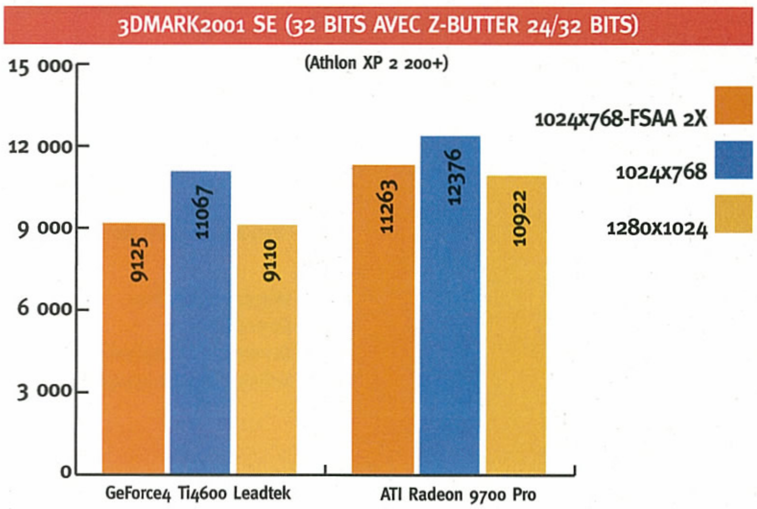


Built ou powered ? Attention, ATI ne vend pas ses cartes (« built by ATI ») en Europe mais vous trouverez des cartes Hercules, Gigabyte, Powercolor ou Sapphire « powered by ATI » qui offrent exactement le même genre de performances. Comme chez Nvidia, il faudra surveiller les modèles qui s'overclockent ou qui offrent des bonus genre packs de jeux, câbles livrés en standard, etc. ATI fonctionne donc comme Nvidia et vend ses VPU à différents intégrateurs. Pour revenir à l'aspect overclocking, je signale que PowerStrip reconnaît depuis sa version 3.20 les cartes à base de R300. Et d'après mes tests et les infos glanées sur le Net, 325 MHz est une vitesse très raisonnable, les bidouilleurs ont de la marge. Et ATI aussi, du coup... Évidemment, l'heure de l'addition laisse un goût amer à ceux qui rêvent depuis le début de cet article. Il est temps de redescendre sur Terre : ce bébé coûte environ 500 euros TTC en magasin. Quelle que soit la marque actuellement, vous tomberez sur un prix de ce genre. Oui, c'est cher. Maintenant, si vous avez les moyens, cette carte est un investissement. Que le NV30 de Nvidia sorte ou non d'ici la fin de l'année et que ses performances soient supérieures n'est pas un problème. La Radeon 9700 Pro, avec son interface AGP 8x (qui ne sert pour le moment à rien, il faut le signaler), et sa gestion des Pixel et Vertex Shaders en version 2.0 est suffisamment puissante pour remplir son rôle avec brio pendant longtemps. Évidemment, elle sera dépassée tôt ou tard mais sa carrière s'annonce brillante et longue vu la différence de performances qu'elle offre par rapport aux précédentes générations. Même si les jeux qui utilisent réellement ses possibilités graphiques et DirectX 9 ne sont pas près d'arriver, le simple fait de pouvoir exploiter les titres actuels en haute résolution en activant toutes les options de filtrage de la carte est un motif d'achat. Et si ce prix est vraiment hors de votre portée, vous aimerez de toute façon cette carte. Grâce à elle, le prix des GeForce4 Ti4600 descend rapidement vers les 300 euros. Merci ATI.





Le connecteur d'alimentation vient épauler le bus AGP incapable de satisfaire seul l'appétit électrique de la Radeon 9700 Pro.

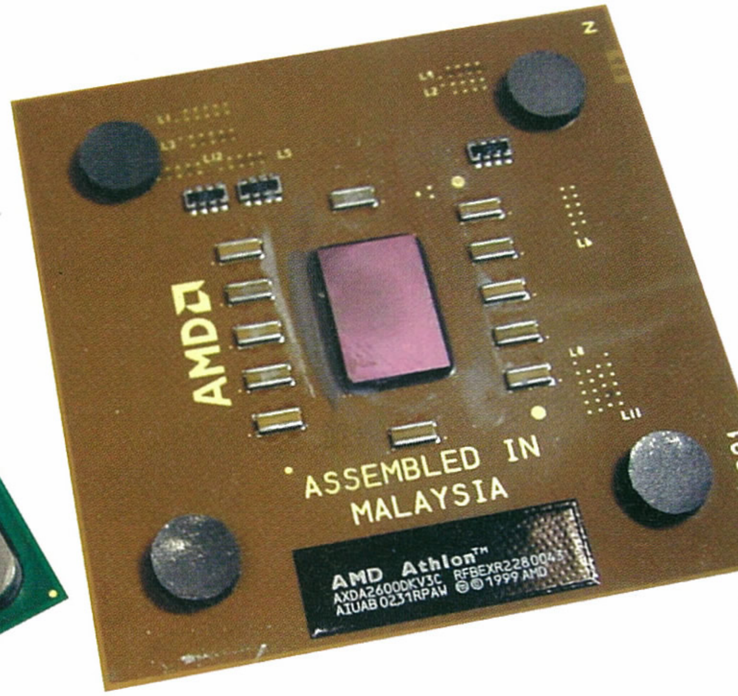




L'utilisation de textures haute définition change radicalement le look des objets.


AGP 8X
MSI
KT4 Ultra
La carte-mère MSI pour AMD Athlon XP, Athlon et Duron
Port AGP 8X
MSI
533 MHz
648 Max
La carte-mère MSI pour Intel Pentium 4
Port AGP 8X
MSI
G4 AGP 8X
Cartes graphiques MSI de la nouvelle gamme des G4 en AGP 8x
Un PC équipé d'une carte-mère MSI nouvelle génération supportant l'AGP 8x et d'une carte graphique MSI G4 en AGP 8x permet d'obtenir un taux de transfert des données du bus AGP deux fois plus important (jusqu'à 2,1Go/seconde).
www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr
MSI Multimedia
MSI Mainboard

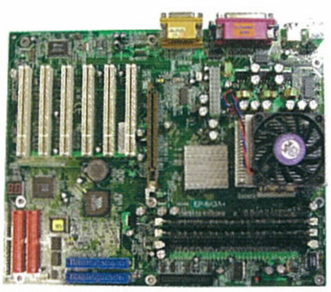




Le duel des deux constructeurs des meilleurs CPU x86 s'intensifie. Intel est toujours devant en termes de vitesse réelle mais comme vous le savez, cela ne se traduit pas par une domination écrasante sur les solutions AMD. Avec leurs dernières créations, l'histoire se répète mais Intel y ajoute un peu de sel.

MATCH DE BRUTES

AMD Athlon XP 2600+ Intel Pentium4 2,8 GHz



L'Athlon XP 2600+ a été testé sur la carte mère EPoX 8K3A+ (VIA KT333).

La course à la puissance, c'est bien, mais la guerre des prix, c'est mieux. Intel le sait parfaitement et l'ensemble de sa gamme bénéficie maintenant de tarifs un peu plus agressifs. Mais si le Pentium4 2,53 GHz a vu son prix amputé de, excusez du peu,60 %, vous pouvez certainement remercier AMD...

Liposuccion à droite

Depuis le mois de mai et le passage au bus 533 MHz (Quad-pumped bus, la vitesse réelle est de 133 MHz en fait), Intel n'avait pas sorti de nouveaux processeurs.
Cette fois, c'est quatre nouveaux bébés qui arrivent d'un coup (2,5/2,6 GHz avec FSB de 400 MHz et 2,66/2,8 GHz avec FSB de 533 MHz). Seul le 2,8 GHz est traité ici. Pour atteindre cette vitesse, qui sera certainement le dernier arrêt avant les 3 GHz, Intel a dû optimiser le core de son produit. La taille du die (ndlr : surface de gravure) (toujours gravé en 0,13 micron) est maintenant de 131 mm² contre 146 mm² sur le précédent. Intel a aussi augmenté un peu le voltage nécessaire qui passe de 1,5 V à 1,525 V. Au pire, une update de BIOS et n'importe quelle carte mère du moment saura supporter ce nouveau CPU.
Physiquement, c'est quand on retourne le P4 2,8 GHz que l'on voit des différences avec ses prédécesseurs. Le nombre et la taille des condensateurs ont changé. Bref, pas de révolution mais l'optimisation est visible et les curieux qui lisent les documentations du site Intel apprendront même que quelques bugs ont été corrigés (rien de grave, mais c'est toujours ça en moins).

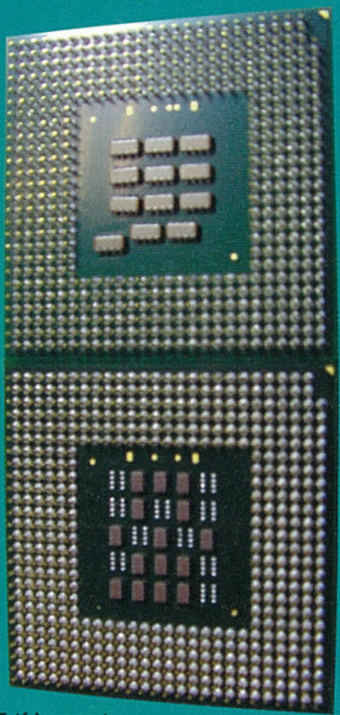
Lifting à gauche

Chez AMD, pas de changements fondamentaux non plus. La structure du core Thoroughbred évolue tout de même pour pouvoir sortir les modèles 2400+ (2 GHz) et 2600+ (2,13 GHz). AMD a inséré dans le cœur du processeur une couche de métal supplémentaire (metal layer) destinée à donner un peu d'espace aux ingénieurs afin d'optimiser les transferts électriques pour atteindre les vitesses voulues. Petit souci, cela fait de l'Athlon un CPU à 9 couches de métal, ce qui est énorme. Le Pentium4 se contente de 6 couches mais son design a été prévu dès le début pour attendre des vitesses importantes. Un choix risqué puisqu'à son lancement, le Pentium III était plus efficace à fréquences égales...
Heureusement pour AMD, le die de ce Thoroughbred reste de petite taille (84 mm² contre 80 mm² sur l'ancien stepping) ce qui limite le surcoût de cette couche de métal supplémentaire. Le nombre de transistors, en augmentation lui aussi de 37,2 à 37,6 millions (qui explique la taille légèrement plus grande), reflète l'ajout de condensateurs internes.

3DMARK2001 SE (1024X768X32)	
Athlon XP 2200+	11342
Athlon XP 2600+	11524
Pentium4 2,53 GHz (RDRAM)	12302
Pentium4 2,8 GHz (RDRAM)	12880

Ces modifications devraient permettre d'atteindre 2,4 GHz sur de futurs modèles. Évidemment, les overclockeurs seront les premiers à en profiter.

Sur le ring Pour tester correctement ces processeurs, il faut leur fournir les plates-formes les plus rapides du moment. Pour le Pentium4, il s'agit logiquement d'une carte mère avec chipset i850E Intel, équipée de RDRAM PC1066. Comme le prix de ce genre de configuration atteint toujours des sommets, j'ai aussi testé les CPU Intel sur une carte mère DDR pour vérifier quelques benchs. Et ça se confirme : avec le SiS 648 et de la RAM PC2700, l'écart entre les solutions à base de RDRAM et celles à base de RAM DDR se réduit considérablement. Pour les Athlon, le VIA KT333 est le plus véloce actuellement et reste plus fiable que le récent KT400.
Les deux graphiques présents ne représentent qu'un faible échantillon des tests que j'ai effectués. Mais la place manque pour tout publier et l'intérêt de le faire



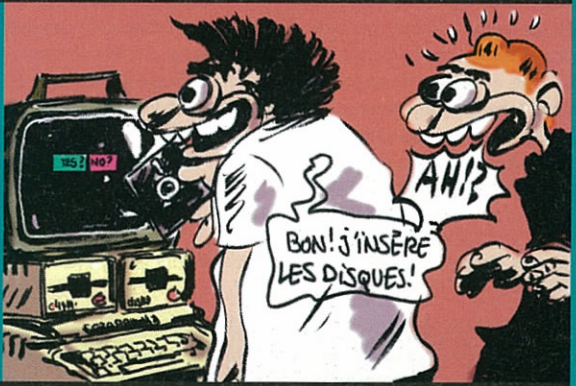
Extérieurement, le nouveau Pentium4 (en haut) diffère physiquement de ses prédécesseurs uniquement par ses condensateurs.

LES CONFIGURATIONS

CONFIGURATION ATHLON
AMD AthlonXP 2200+ et 2600+
Carte mère EPoX 8K3A+ (VIA KT333)
512 Mo de RAM DDR PC2700 (1x512 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP
GeForce4 Ti4600

CONFIGURATION P4 ET RDRAM
Intel Pentium4 2,53 GHz et 2,8 GHz
Carte mère Asus P4T533-C (i850E)
512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP
GeForce4 Ti4600

SOFTS
Windows XP Pro
DirectX 8.1
VIA 4in1 4.42
Intel Application Accelerator 6.22
Detonator 30.82





n'est pas dément : ils disent tous la même chose. En performance pure, le Pentium4 est leader, c'est indiscutable. Avec des applications d'encodage (de MP3, de vidéo, etc.) optimisées pour les 2 familles de CPU, le Pentium4 2,8 GHz écrabouille logiquement tout le monde. Quand je dis « écrabouille », pas de panique, les écarts ne sont pas forcément hallucinants avec l'Athlon XP 2600+. Mais aujourd'hui, le P4 2,8 GHz associé à de la RDRAM n'a pas de concurrence en termes de puissance brute.

Allo, la banque ? Il faut pourtant nuancer le verdict. D'une part car les résultats des Athlon XP restent excellents. Surtout si on prend en compte leur fréquence réelle, qui prouve bien la qualité du travail réalisé par les ingénieurs d'AMD. Mais c'est surtout le bond en avant fait par leurs performances avec les modifications apportées au cœur de la puce qui est louable. Cela permet à AMD de garder sa place de challenger efficace, avec un 2600+ qui s'offre le luxe de battre le Pentium4 2,53 GHz et de talonner un 2,8 GHz dans quelques benchs comme le rendu de scène 3D avec 3DS Max5. Pour les joueurs, la solution P4 et RDRAM PC1066 reste la plus rapide mais aussi la plus chère. Une situation qui pourtant évolue : avec un Pentium4 2,53 GHz enfin sous la barre fatidique des 300 euros chez certains revendeurs, la solution Intel associée à de la mémoire DDR revient très clairement à l'ordre du jour. Pour ce qui est des hauts de gammes qui font rêver, l'Athlon XP 2600+

Dans la série « honteusement onéreux », je vous présente la collection de mémoires utilisées pour les tests. De haut en bas : 512 Mo DDR PC2700, 256 Mo (x2) DDR PC3200 et 256 Mo (x2) de RDRAM PC1066.



se vend autour de 490 euros et le P4 2,8 GHz environ 700 euros. Un écart de prix certes largement en faveur d'AMD mais qui encouragera quand même les joueurs qui ne sont pas de la famille de Bill Gates à se pencher sur des produits qui ne vous collent pas au régime nouilles pour six mois. Pour un budget d'environ 200 euros, l'Athlon XP 2200+ semble un meilleur investissement. À moins que vous ne tentiez votre chance avec un P4 1,8A GHz (au même prix) qui a toutes les chances de s'overclocker très facilement à au moins 2,2 GHz... Sous les 150 euros, AMD est en revanche imbattable et l'Athlon XP 1800+ est le roi du rapport qualité/prix.
L'avenir semble tout aussi musclé. Intel a déjà prévu le P4 3,06 GHz pour novembre et AMD devrait tenir jusqu'à l'arrivé de la génération Hammer grâce à l'utilisation d'un bus à 333 MHz dans ses prochains Athlon XP ainsi que l'augmentation de la mémoire cache de niveau 2 (qui va passer à 512 Ko). Je le dis tous les mois et je ne m'en lasse pas : vive la concurrence.

SYSMARK 2002 (PRODUCTIVITÉ BUREAUTIQUE)	
Athlon XP 2200+	165
Athlon XP 2600+	188
Pentium4 2,53 GHz (RDRAM)	191
Pentium4 2,8 GHz (RDRAM)	212

top HARD

Ce n'est plus une guerre, c'est une boucherie. Sans rire, ça faisait longtemps que la concurrence dans le secteur n'avait pas été si violente, d'autant plus que la crise du marché met tous les fabricants sur les nerfs. Regardez le Pentium 4 2,53 GHz : son prix a baissé de plus de 60 % d'un coup de baguette magique. Résultat, le P4 revient en force dans la course au rapport qualité/prix et AMD va devoir dégainer son Hammer magique le plus tôt possible.

Doc Caféine

La carte mère

Inutile de viser l'évolution en ce moment : avec l'arrivée des Pentium 4 à 3 GHz dont les voltages seront différents et des Hammer chez AMD, votre carte a peu de chances de survivre à votre prochain changement de CPU. Du coup, autant faire dans l'utile ou dans le rapide sans trop se préoccuper des lendemains. Ne rien acheter maintenant est aussi une solution, mais dans ce secteur, on peut passer sa vie à attendre...

Config 1 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 120 euros TTC

Config 2 : EPoX 8K5A3+ (VIA KT333/socket A), environ 160 euros TTC ou Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 135 euros TTC ou Abit BD7-II (Intel i845E/Socket 478), environ 145 euros TTC

Config 3 : Abit AT7 (VIA KT333/socket A), environ 200 euros TTC/ Abit IT7 Max 2 (Intel i845E / Socket 478), environ 240 euros TTC

Le processeur

C'est un vrai bonheur. La guerre AMD/Intel fait chuter les prix à une vitesse hallucinante. Le choix relève maintenant plus des convictions personnelles que de réels arguments techniques. À la limite, le chipset de la carte mère déterminera votre CPU, c'est dire. Si vous voulez du nForce tout intégré, optez pour l'Athlon. Si votre cœur penche pour du Intel bien stable mais pas le plus complet ou rapide, le P4 s'impose logiquement. Il n'y a qu'à moins de 100 euros qu'AMD reste intouchable en rapport qualité/prix.

Config 1 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 200 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 210 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 360 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 345 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR sont restés stables pendant l'été. La menace d'une remontée est toujours là mais les tarifs des modèles DDR haut de gamme restent assez élevés par rapport à la 2100 « de base ». Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. J'en profite pour passer la config 3 à 512 Mo ! Soyons fous.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 80 euros TTC

Config 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 200 euros TTC

La carte vidéo

La GF4 Ti4200 reste indéboulonnable en tête du rapport qualité/prix qui tue. Toujours aucune concurrence à l'horizon sur ce créneau de prix. En revanche, dans le haut de gamme, c'est ATI qui s'impose avec l'arrivée en fanfare de la Radeon 9700 Pro qui atomise la GeForce4 Ti4600 et justifie son prix par des performances réellement impressionnantes. Si vous avez les moyens, autant vous faire plaisir.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 180 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 128 Mo, environ 240 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 500 euros TTC

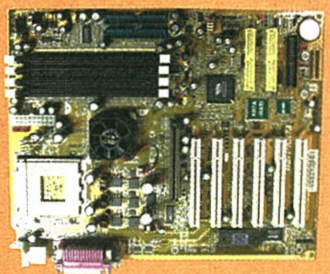
La carte son

Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant) mais on commence à trouver des versions OEM pour environ 80 euros. Cela dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple 'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est très intéressant. À noter également, le prix ultra-attractif de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC/Philips Acoustic Edge, environ 80 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 160 euros TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC

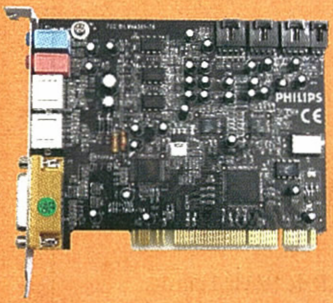


Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les trois configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : **Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 50 euros TTC**





Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter et pour le moment, les IBM 120 GXP me semblent être les meilleurs. Autant en profiter tant que la marque existe... Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour, par exemple, descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs). Pour la config 3, le WD est le seul réellement disponible en magasin actuellement à plus de 100 Go.

Config 1 : **IBM 120GXP 60 Go (7 200 trs/min), environ 95 euros TTC**

Config 2 : **IBM 120GXP 80 Go (7 200 trs/min), environ 110 euros TTC**

Config 3 : **Western Digital WD1200JB 120 Go (7 200 trs/min), environ 220 euros TTC**





Le modem

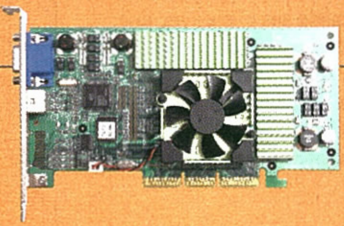
Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 2 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 3 : **Modem externe 56K, environ 70 euros TTC**





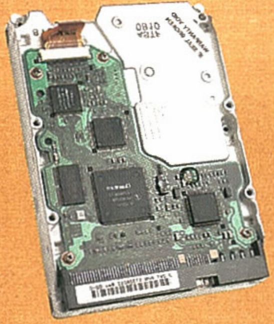
La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

- **Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 120 euros TTC**

- **Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 25 euros TTC**





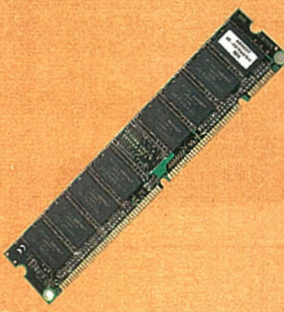
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : **17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 320 euros TTC**

Config 2 : **19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 530 euros TTC**

Config 3 : **22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 830 euros TTC**



Quoi de Neuf

Doc Caféine



Altec Lansing XA3021

« Mais keskecéça ? » doit être votre première réaction en voyant la photo du « truc ». Pas de panique. On ne parle pas (encore) de sous-marins télécommandés dans Joy. C'est juste un kit 2.1 Altec Lansing (très en forme ce mois-ci). Et contrairement à ce que le look futurisco-rétro de la chose laisse penser (personnellement, je déteste), le son qui en sort est carrément honnête. L'installation est un jeu d'enfant, comme d'habitude chez Altec (le kit se monte aussi sur une console ou une TV), et une fois tout en place, on s'aperçoit que malgré un poids plus que léger et sa tronche ridicule, le caisson et les satellites font très bien leur boulot. Avec 40 Watts RMS au compteur, les voisins resteront presque vos amis. À défaut d'être puissant, vous profiterez d'un son suffisamment défini et fin pour être apprécié. Ça manque toutefois d'un poil de profondeur, et les aigus sont un tantinet criards. Mais dans cette fourchette de prix, c'est du très bon boulot. La télécommande filaire est très bien pensée, même si les trois modes d'équalisation font un peu gadget (ça va bien avec l'ensemble, du coup...). Le jog de volume est super-agréable à utiliser, et les patins en caoutchouc « scotchent » le tout sur votre bureau. Cerise sur la télécommande, 2 prises casque, pour ceux qui veulent jouer dans le salon sur leur console sans déranger le reste de la maison. Bien vu les gars.

FABRICANT : ALTEC LANSING
SITE WEB : WWW.COMTRADE.FR
PRIX : ENVIRON 120 EUROS TTC



Typhoon Cyber Knight RF 3D

Et un joystick USB sans fil, un ! Je vous préviens, ça va être la déferlante cet hiver. Ce produit Typhoon (une société allemande) n'est pas au niveau des marques comme Logitech ou Microsoft, et se positionne plutôt en face d'un Saitek. Les plastiques sont quelconques, et l'ergonomie largement perfectible (ça, c'est la version polie de la critique). Ce chevalier du cyber en plastoc souffre d'un agencement des boutons assez peu pratique. Le chapeau chinois est imprécis, et la tête du joystick trop grosse pour une prise en main agréable. Côté fonctions en revanche, il ne manque rien : huit boutons de tir, une molette pour les gaz et un twist (droite et gauche) sur le manche. L'aspect sans fil est évidemment le point fort du produit, et la réactivité est très bonne. N'empêche qu'avec ou sans fil, ce produit reste assez peu agréable à manier. Si j'osais, je vous dirais qu'il faudrait me payer pour jouer avec ça. Allez, j'ose. En même temps, si on réfléchit, je suis payé pour jouer avec... Pas vous. Vous me suivez ?

FABRICANT : TYPHOON
SITE WEB : WWW.ANUBISLINE.COM
PRIX : ENVIRON 65 EUROS TTC

AOC LM520

Ce nouvel écran LCD de 15' (38,1 cm de diagonale) est une bonne surprise. La dalle n'est pas révolutionnaire avec une résolution optimale « classique » de 1024x768 en 75 Hz. Le taux de contraste de 350:1 est en revanche appréciable pour ce type de produit. L'image est nette et vraiment agréable. L'angle de vision est satisfaisant, même si la meilleure position pour apprécier la bête reste assis bêtement (et logiquement) bien en face. C'est plutôt côté design et ergonomie que le LM520 se distingue de ses camarades. 156 mm d'épaisseur, choix des plastiques satisfaisant, il est vraiment plaisant à utiliser grâce à une interface utilisateur bien pensée. Tellement bien pensée qu'on se demande pourquoi on n'a pas vu ça avant. La roue au centre de l'écran permet de faire apparaître les menus de réglages (OSD, On Screen Display) d'une simple pression. Ensuite on navigue et on valide ses choix avec une facilité déconcertante. J'adore ce système, c'est clairement un des meilleurs que j'ai vus dans le genre. Manque de chance, ce LCD est encore un poil trop lent (40 ms) pour supporter tous les jeux sans souffrir de l'effet de rémanence maudit.

FABRICANT : AOC
SITE WEB : WWW.AOC-EUROPE.COM/
PRIX : ENVIRON 400 EUROS TTC





Altec Lansing 251

Ce kit 5.1 d'entrée de gamme ne réalise pas de miracles. Il sonne assez mal car l'ensemble des fréquences étant écrasé, le son n'est pas très détaillé. Regardons le prix et relativisons (« relativisons », ça fait sérieux ça, j'aime bien). Relativisons disais-je : pour moins de 140 euros vous avez du 5.1, principalement destiné à venir sonoriser votre carte audio PC préférée. Pour jouer et éventuellement regarder quelques DVD. Et dans ce cadre, vous en aurez pour votre argent. La connectique (analogique) est ultra bien pensée, pour éviter que même Ta Race puisse se planter bêtement dans les branchements. Les réglages sont complets, et la sacro-sainte prise casque est présente. Si ce n'est son manque de puissance (45 Watts RMS), la qualité générale de ce produit (toujours par rapport à son prix) est bonne, et constitue une entrée en matière correcte dans le monde merveilleux - et ruineux, quand on se prend au jeu - du son multicanaux.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 140 euros TTC

Altec Lansing 221

Avec leur design complètement identique au kit 251, la parenté est évidente. Le caisson de basse est plus petit, la connectique moins nombreuse (2.1 oblige) et le satellite de contrôle est assez dépouillé avec seulement une prise casque, un potar de volume et un bouton on/off.
Les reproches côté qualité sonore sont les mêmes que pour son grand frère : son un peu trop plat et puissance faiblarde (25 Watts RMS cette fois). Mais pour un kit d'entrée de gamme de ce prix, ça reste encore une fois tout à fait acceptable. De quoi sonoriser honnêtement un petit PC pas vraiment destiné à se transformer en juke-box de grande classe. Au passage, attention au caisson de basse qui est en bois sans aucun blindage, et qui se fera un plaisir d'ajouter de jolies couleurs à votre écran si vous le posez trop près de ce dernier…

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 70 euros TTC





Creative Muvo

Ah, la mode des lecteurs MP3 ne mollit pas. Creative surfe sur la vague depuis un moment et insiste avec le Muvo. Gros comme un briquet, ce lecteur de MP3 appartient à la famille des lecteurs « basiques ». 64 Mo, pas d'extension possible et utilisation simplifiée au maximum. Livré avec un CD (drivers pour Windows 98), une dragonne et des écouteurs corrects, il fonctionne comme les petits disques amovibles USB que l'on trouve actuellement. Sous Windows XP, on branche la chose, c'est reconnu par le système, on drag&drope ses MP3 dedans (pas trop malheureusement vu la capacité limitée) et on débranche. On peut aussi s'en servir pour stocker tout type de fichier. Une fois réenclenché dans son support (l'alimentation en fait, 12 heures d'autonomie sur une pile alcaline AAA), on peut lire les MP3 et WMA facilement grâce aux boutons disposés sur le côté. Simple et efficace. Seul réel défaut (à part la capacité vraiment faible), le prix. Ça fait un peu cher le gramme de musique…

Fabricant : Creative Labs
Site Web : http://fr.europe.creative.com/
Prix : environ 180 euros TTC

COMME VOUS L'AVEZ CONSTATÉ, LA BÊTA D'ASHERON'S CALL 2 EST DANS CE NUMÉRO, HISTOIRE DE DÉCOUVRIR PAR VOUS-MÊME UN MMORPG QUI S'ANNONCE FAMEUX. AU PROGRAMME AUSSI : UN GUIDE POUR WARCRAFT III, WORLD WAR II ONLINE ET AMERICA'S ARMY. SANS COMPTER LES EXCELLENTS NEVERWINTER NIGHTS ET BATTLEFIELD 1942 DANS LES PAGES DE TEST. DITES DONC, ÇA BOUGE BIEN DU CÔTÉ DU MULTIJOUEUR EN CE MOMENT.

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

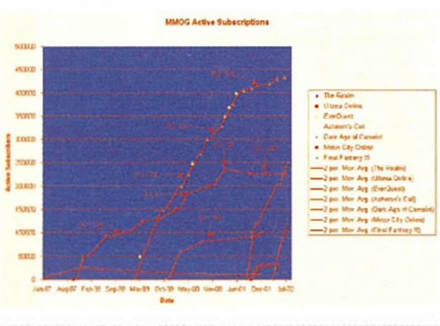
NeT NEwS

Et ATHènes, c'est en Europe ?

En Grèce, la loi passée par le gouvernement et qui consiste à interdire les jeux vidéo dans des lieux publics ne cesse (bizarrement) d'être critiquée. En réalité, le législateur visait surtout les casinos online et les jeux d'arcade de poker qui généreraient des paris clandestins, enfin, c'est du moins ce qu'ils prétendent. Dans ce pays, la police est connue pour faire preuve d'une certaine forme de zèle, ce qui ne sera pas démenti par les deux propriétaires de cyber-cafés qui viennent de se manger une amende de 5 000 euros chacun pour avoir toléré des parties de Counter-Strike. Les salauds. À leur place, je ferais raquer la prune aux joueurs en prétextant une augmentation soudaine du tarif horaire. Source : http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/2249656.stm

Courbe d'impuissance

Ah, ça faisait longtemps que je voulais voir un truc comme ça. Ça ? C'est un graphisme représentant la progression des abonnements aux principaux jeux online. Bon, c'est basé sur les chiffres donnés par les éditeurs avec tout ce que cela peut compter comme lot « d'erreurs », « d'omissions », ou disons-le tout net, de gros bobards. Enfin, ça donne une bonne idée quand même du résultat des courses. En plus, c'est bien fait, car ça indique sur la courbe les dates de sortie des différentes extensions, histoire de mieux comprendre leurs impacts. Par exemple, Dark Majesty pour Asheron's Call a ramené relativement peu de monde. Pire encore, Third Dawn pour Ultima Online semble avoir fait chuter le nombre de joueurs (je crois que là, ils ont tous compris qu'il n'y avait plus d'espoir). Quant aux démarrages les plus spectaculaires, ce sont Dark Age of Camelot et Final Fantasy XI (argh !) qui les ont réalisés. http://pweb.netcom.com/~sirbruce/Subscriptions.html#09092002



Au moins, ils ne tuent personne

Surveillez bien vos sites favoris, car la nouvelle démo multijoueur de Black Hawk Down (Aigle noir par terre, c'est le titre du film au Québec) risque de tomber bientôt. Comme c'est le seul jeu potable de Novalogic depuis bien longtemps, ça mérite d'être essayé. Au programme, massacre d'Américains, puis, suite logique, massacre de civils au M16 ; enfin, pleurnicheries diverses « Bouhouhou, on ne l'a pas fait exprès, on a cru que c'était un gros frelon votre hélico, ne nous tuez pas tous. » Bref, rien de très surprenant, sauf peut-être que le jeu à l'air sympa : www.novalogic.com









télex

Pour comparer les offres Internet et trouver le forfait le plus adapté à vos besoins, un clic sur : www.providers-fr.com

Pari Tenu

Pour répondre à la question posée par Monsieur pomme de terre, le mois dernier, dans ces mêmes pages : Non ! Non, t'avais bien raison de douter, et Shadowbane ne sortira pas ce mois-ci comme prévu. D'ailleurs admirons au passage le ton utilisé sur le site, où l'on ne lit pas que le jeu est « retardé », mais que c'est plutôt la « période de bêta-test qui se prolonge ». Pas de dates, mais ce sera bien après novembre, probablement après les vacances à ce qu'ils en disent. Au fait Pomme, je crois que ta copine te trompe avec Salman Rushdie. Non, c'était juste pour voir si tu me lisais.



Précarité d'Emploi

Et hop, un communiqué de presse qui nous dit qu'EverQuest Europe recrute des guides. Si vous avez envie de jouer aux bons samaritains, comme vos cousins américains, en aidant le newbee tout droit débarqué dans le jeu, postulez au http://guide.eqloft.com/guideapp/.
Vous y trouverez un charmant questionnaire où on vous demandera quelle langue vous parlez couramment, ainsi qu'un quizz : il s'agit de reconnaître le contenu des images qui sont montrées sur la page. On peut y voir des personnages célèbres (NPC), des monstres, et des paysages connus. Pour finir, c'est comme à la Française des jeux puisqu'on répondra à quelques questions subsidiaires, et le top du top, c'est l'examen façon « code du permis de conduire » qu'on trouve à la fin. Exemple : « Le joueur Drembo prétend qu'il a perdu un set complet d'armures après le dernier patch. Sachant que les guides ne peuvent pas rembourser les objets, que ferez-vous de cette pétition ? ». Personnellement je le traiterais en public de « grosse raclure de cheater », puis lui offrirais un pagne en peau de putois. Et vous ?

Nippon d'Or

Alors que tous les éditeurs de MMORPG, Verant et Sony en tête, se battent contre les ventes d'objets virtuels (provenant de leurs jeux) sur les sites d'enchères online de type Ebay, un doux génie du pays du soleil levant a carrément monté une page entièrement consacrée à cela : Itembay. Bon, pas la peine de vous y précipiter, car c'est un site nippon avec des caractères japonais que mon browser n'affiche même pas. Zut, et dire qu'il y avait un magnifique « µ ?Æºí·Î2 » en vente. Enfin, grâce à cela, j'ai tout de même appris que ce site détient le record de prix de vente, et pour Lineage en plus, avec un set d'amure parti à 8 000 euros. Voilà donc le vrai prix de l'octet.

télex

Un portail francophone destiné exclusivement aux MMORPG et autres univers persistants : www.mondespersistants.com/

Pour vivre Jedi, vivons cachés

Sans doute pour tenter de minimiser le « syndrome Kenobi » qui ne manquera pas de se créer à la sortie de Star Wars Galaxy (et qui amènera des millions de chevaliers Jedi du monde réel à s'enfoncer un sabre laser dans le colon au cas où ils ne pourraient pas incarner leur propre rôle dans le jeu), les développeurs préparent déjà le terrain sur leur FAQ. Cette semaine, donc, une nouvelle entrée sur cet ordre méconnu nous précise que les Jedi devront être totalement discrets sur leur véritable identité pour éviter les représailles de l'Empire. Bon, il ne faudra pas oublier d'enlever les capes noires du jeu, du coup. Autre nouvelle, la confirmation qu'EverQuest Renaissance sortira en Europe avant la fin de l'année, dans une version entièrement localisée en français (textes, guides, maîtres de jeu) et sur un nouveau serveur basé en Hollande, pays francophone notoire. On nous affirme aussi que les gentils organisateurs seront online pendant les tranches horaires européennes, et qu'ils auront le pouvoir d'organiser tout seuls comme des grands des événements dynamiques.

DE PLUS EN PLUS LOIN DANS LE TRIP RANGERS ET PANTALON KAKI, VOICI UN JEU FAIT PAR DES MILITAIRES POUR FAIRE DE VOUS DE VRAIS MILITAIRES. DÉVELOPPÉ DANS LES CASERNES DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, CE SHOOTER 3D SE VEUT AUSSI RÉALISTE QU'UNE BONNE SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT ENTRE G.I., MAIS SURTOUT, ET C'EST SON PRINCIPAL AVANTAGE, IL EST ENTIÈREMENT GRATUIT.

AmEricA's aRmY
ARMY OPERATIONS

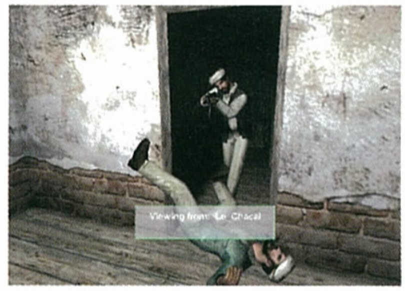
Les militaires américains ne manquent pas d'idées pour recruter de nouveaux gaillards qui iront se faire trouer la peau au nom de la liberté et des cours de Wall Street. Déjà, du temps où le film « Top Gun » faisait un carton, l'Air Force installait ses bureaux d'enrôlement à la sortie des salles de cinéma, en faisant croire aux spectateurs qu'eux aussi pouvaient devenir Tom Cruise. Aujourd'hui, ils sont balayeurs sur un porte-avion au large du Groenland, mais qu'importe, cela illustre bien l'esprit de l'armée américaine en matière de recrutement. La nouvelle étape, la voici : c'est America's Army, une série de jeux vidéo destinée à séduire ces millions de jeunes Américains oisifs qui passent toutes leurs nuits sur des titres multijoueurs pleins de soldats d'élite et de vilains terroristes proche-orientaux. Ils sont déjà presque formatés… Autant vous le dire tout de suite, ce jeu pue la propagande à plein nez et les motivations des développeurs (« Engagez-vous, rengagez-vous. », qu'ils disaient…) sont très discutables. Mais avec l'esprit critique et le cynisme qui caractérisent un Français moyen, on oublie tout ça bien vite pour profiter alors de cette aubaine : l'Oncle Sam nous offre gratuitement un jeu de shoot tout à fait correct n'ayant rien à envier à certains titres commerciaux.

Rien de vraiment NEUF

Army Operations est donc un jeu de shoot multijoueur tout ce qu'il y a de plus classique, un de plus me direz-vous. Oui, mais rappelez-vous que c'est entièrement gratos. Le jeu se pratique en équipe, il y a plusieurs classes de soldats (certaines ne sont pas encore disponibles, il faut attendre les add-ons), et les objectifs consistent à sécuriser des secteurs ou à buter toute l'équipe adverse. Bah, comme d'hab', hein. Les environnements de combat sont bien sûr réalistes, limite austères, tout comme le gameplay qui s'approche assez de Counter-Strike ou du mod Quake 3 Urban Terror. Ce n'est pas du « une balle = un mort », mais presque, et la gestion de la visée est assez évoluée. Pour être sûr de tirer bien droit, il faut être allongé, immobile et en bonne santé (on perd de la précision selon sa position, sa vitesse ou son état de fatigue).
Très franchement, Army Operations n'apporte rien de neuf dans le secteur déjà surchargé du shoot tactique multijoueur, mais puisqu'il est gratuit, pas mal réalisé et que les serveurs commencent à être bien nombreux, vous auriez vraiment tort de ne pas l'essayer sur quelques rounds.

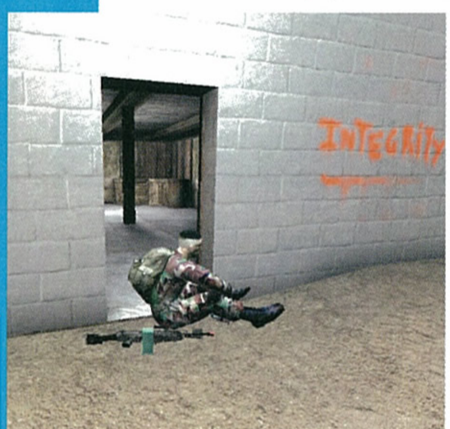
ackboo



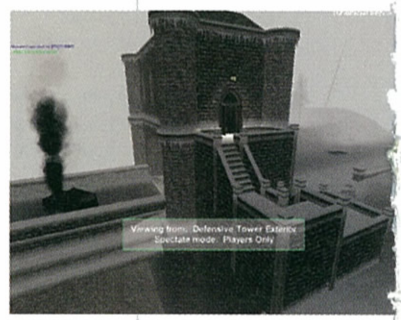


Il est possible d'effectuer des signes de la main pour avertir les coéquipiers d'un danger.

Durant l'épreuve MOUT, un système de laser est attaché au fusil, et les « morts » doivent rester assis jusqu'à la fin du match.





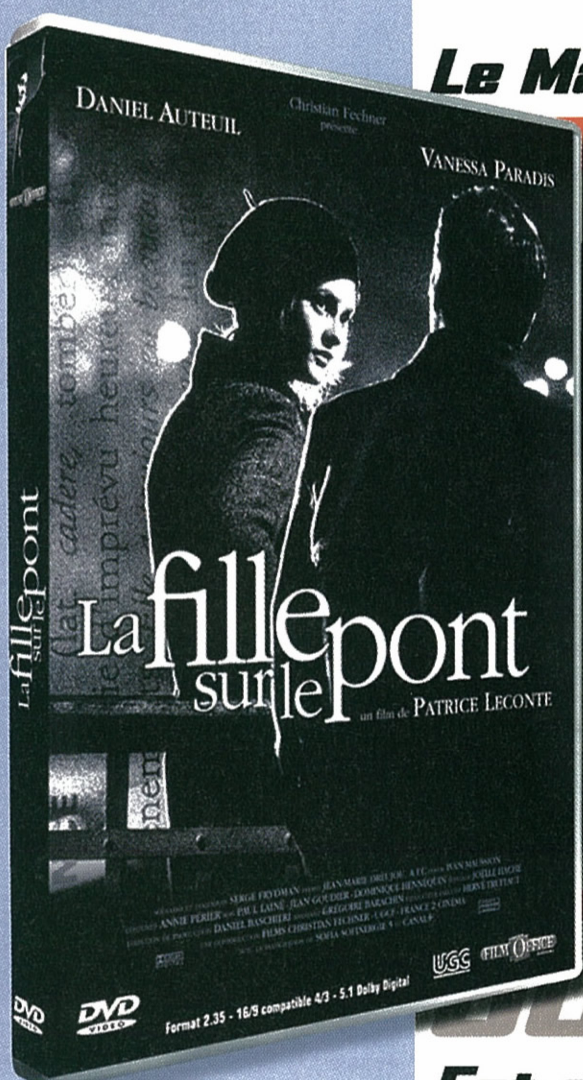


C'est le moteur 3D de Unreal qui a été utilisé par l'armée américaine.

EnTraînEMent REquis

Avant de sauter, désespéré, par la fenêtre parce que tous les serveurs vous éjectent en début de partie, lisez ceci. Pour jouer à toutes les cartes en multi, Army Operations oblige le joueur à passer quelques épreuves d'entraînement en solo. Dans le menu, c'est « Soldier Training ». Vous devez d'abord compléter le « Basic Training » qui vous apprendra à utiliser les différentes armes, puis ensuite effectuer quelques matchs multijoueurs en mode MOUT, acronyme ridicule pour désigner les opérations militaires en milieu urbain. Une fois ces épreuves remplies, vous aurez alors accès à toutes les maps et vous ne vous ferez plus jeter par les serveurs.

Le magazine + 1 film 7,50 € seulement !





Réseau

APRÈS L'ÉBLOUISSANT HORS-SÉRIE QUE NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ SUR L'EXCELLENT WARCRAFT III (NDLR : ET BAH, ÇA Y VA LES SUPERLATIFS...), IL EST TEMPS DE RENTRER DANS LES DÉTAILS ET DE S'INTÉRESSER CONCRÈTEMENT À L'UTILISATION DES DIFFÉRENTES RACES. CE MOIS-CI, NOUS VOUS PARLONS DES DEUX PLUS SIMPLES À MAÎTRISER, LES HUMAINS ET LES ORCS. ATTENTION, TOUT CELA N'EST QU'UNE PETITE INITIATION STRATÉGIQUE, VOUS AUREZ ENCORE BEAUCOUP DE CHEMIN À PARCOURIR AVANT DE FAIRE JEU ÉGAL AVEC LES BRUTASSES QUI SÉVISSENT SUR BATTLE.NET...

WarCraft III par la pratique

Les Humains



Si votre base n'est accessible que par un unique point de passage, vous pouvez ériger une barrière de bâtiments (ici, des fermes humaines avec l'upgrade Maçonnerie) pour en faire un goulot d'étranglement. En cas de rush, vous pourrez bloquer temporairement les troupes ennemies en mettant juste une unité dans le passage.

GÉNÉRALITÉ

Les humains sont la race défensive par excellence, c'est celle qui conviendra le mieux aux joueurs un peu timides qui préfèrent lézarder des heures dans leur base à la développer proprement plutôt qu'à foncer sur l'adversaire au bout de trois minutes. Les humains sont relativement faciles à maîtriser, leurs unités sont résistantes et pardonnent beaucoup d'erreurs de micro-management lors des combats, ce qui en fait une race idéale pour débuter. Néanmoins, elle n'a pas de gros points forts. Une fois que vous maîtriserez les bases, vous aurez sûrement envie d'aller voir du côté des espèces plus complexes, mais aussi souvent plus efficaces, comme les Elfes de la Nuit.

DÉMARRAGE optimal

Le schéma classique pour les humains consiste à obtenir le plus rapidement possible une caserne et un autel (et une ferme bien sûr), pour envoyer vite fait les héros gagner quelques levels en compagnie de fantassins. Dès le début, démarrez la construction de deux paysans dans votre Hôtel de Ville. Envoyez tout de suite trois paysans sur la mine, le quatrième (appelons le Raymond) ira construire une ferme, et le cinquième (il s'appelle Chantal) une caserne. Quand la ferme est finie, envoyez Raymond construire un autel, puis Chantal ira l'aider à terminer le boulot dès que la caserne sera finie. Vous devriez alors en être à peu près à 1 minute 45 au chrono. Continuez à produire des paysans jusqu'à en avoir une quinzaine (mais n'en mettez jamais plus de cinq par mine, c'est du gâchis), surveillez votre nombre d'unités et construisez des fermes en conséquence. Dès que les premiers fantassins sont dispos, envoyez-les explorer dans différentes directions puis faites-les revenir dès que le héros est prêt. Là, placez le point de ralliement de la caserne et de l'autel sur le héros, continuez la production de fantassins et partez buter des Creeps pour gagner quelques levels. Voilà, c'est le démarrage que j'utilise, il peut y avoir quelques petites variations selon les joueurs, mais c'est en gros toujours le même.





Voilà le genre d'affrontement complètement illisible dans lequel il est indispensable d'avoir fait des groupes d'unités...

Les HÉROS

Le choix du héros est évidemment déterminant dans une partie multijoueur. Pour les humains, il n'y a pas à réfléchir, prenez l'Archimage et filez-lui le sort de l'Élémentaire d'Eau. Cela vous permettra d'aller tuer des Creeps très rapidement, avec juste un ou deux fantassins en soutien tandis que les Élémentaires se prendront tous les dégâts. Le sort Blizzard est aussi efficace, mais je le trouve un peu moins utile en niveau 1

Pour lutter contre les Orcs, il vaut mieux tenter de neutraliser les chamans en premier.



que l'Élémentaire d'Eau. Comme second héros, prenez le Paladin qui dispose du Feu Sacré, un sort permanent donnant un bonus aux unités alentours. Je ne suis pas un fan du Roi de la Montagne, mais il paraît que l'utiliser en combo avec l'Aura d'Illumination de l'Archimage est assez efficace : le second régénère rapidement la mana du premier qui peut ainsi utiliser à la chaîne son pouvoir Assommoir, ce qui cause un vrai carnage lorsque plein d'unités ennemies sont agglutinées autour.

Stratégies HUMAINES

Les humains n'ont pas vraiment la cote sur Battle.net. Il faut dire que ce n'est sûrement pas la race la plus intéressante au niveau stratégique. Je dirai que le meilleur moyen de gagner sans trop se fouler avec les humains, c'est d'attendre que l'adversaire vienne se fracasser sur les rangées de tourelles qu'on aura construites comme un lâche devant la base, avant d'aller le terminer pendant qu'il tente de se reconstruire une armée. Contre une brute de Battle.net, oubliez cette tactique, il aura l'expérience pour battre en retraite et attaquer votre base d'une autre manière (par exemple en contournant vos grappes de tourelles avec des unités aériennes). Mais lors d'une partie à la maison, entre potes pas trop doués, ça peut marcher.

Il existe une technique de rush assez répandue avec les humains, elle consiste à utiliser le griffon, une de leur meilleure unité. Au lieu de construire une caserne, upgradez le plus rapidement possible l'Hôtel de Ville en Château, construisez une forge et une scierie et faites deux tours de griffons. Dans la forge, faites des recherches sur tout ce qui concerne les griffons (armes et armures), recherchez le Marteau des Tempêtes dans une tour, puis construisez vos premières unités dans l'autre. En parallèle, n'oubliez pas de construire quelques tours de garde dans votre base au cas où l'adversaire viendrait renifler dans le coin. Si vous avez de l'argent, vous pouvez aussi vous offrir une caserne pour rechercher l'Élevage qui donne 150 points de vie supplémentaires aux griffons.



En début de partie, les Elémentaires d'Eau que peut invoquer l'Archimage humain sont redoutables dans les petites escarmouches.

La chasse au point d'expérience

D'après ce que m'a dit Ivan le Fou qui passe ses nuits sur Battle.net parce qu'il n'a pas de vie – alors que moi je sors dans des boîtes de nuit branchées de Cergy-Pontoise avec des top-models albanaises à peine majeures – les joueurs s'attachent de moins en moins à faire grimper le niveau de leur héros. Peut-être que dans quelques mois, il n'y aura plus que des parties de trois minutes chrono dans lesquelles le combat final se déroulera entre deux héros niveau 1 et trois fantassins. Mais pour l'instant, il reste important de tuer des Creeps pour obtenir des pouvoirs plus puissants. La meilleure méthode lorsqu'on tombe sur un nid de monstres consiste à attaquer en priorité les lanceurs de sorts, puis les unités les plus faibles, avant de se terminer sur les streums les plus costauds genre Ogre ou Dragon. Il est conseillé de lancer d'abord les fantassins à l'assaut, plutôt que de risquer d'abîmer son beau héros. Il faut aussi profiter au maximum des unités « gratuites » que peuvent invoquer certains héros (Élémentaires d'Eau, Esprit Sauvage...). Enfin, surveillez a vos arrières, et si l'ennemi attaque alors que vous tentez d'achever deux Trolls géants et un Dragon Level 10, la meilleure solution est la fuite.

Un début de partie orc classique : au bout de deux minutes, le joueur dispose déjà d'une caserne, d'un autel pour invoquer un héros et le village est en cours d'upgrade.



Et maintenant, revoyons l'action au ralenti. Le Replay est un outil essentiel pour apprendre à maîtriser les stratégies complexes de Warcraft III en multijoueur. Si vous perdez, pensez à enregistrer la partie pour la regarder plus tard et comprendre les raisons de votre défaite. Vous pouvez aussi aller sur le Net télécharger des parties entre les meilleurs joueurs de la planète et vous inspirer de leurs techniques.



les OrCs

GÉNÉRALITÉ

Les Orcs sont une race simple et efficace qui bénéficie d'unités puissantes. Les Grunts de base causent déjà des dommages terribles, et quand on ajoute un Tauren et quelques chamans à distance pour booster tout ce monde, on obtient une armée à laquelle pas grand-chose ne résiste. Les Orcs n'ont en fait qu'une seule grosse faiblesse, c'est tout ce qui concerne l'aérien. Leurs unités volantes, les Wyvernes, ne sont pas d'une grande efficacité en pratique, et peu de soldats orcs peuvent attaquer les ennemis en l'air. Il faut donc se méfier lorsqu'on joue contre une race comme les Elfes de la Nuit, qui privilégie les unités aériennes. Dans Warcraft II, les Orcs et leur fameux bloodlust dominaient facilement les humains. Heureusement, ce déséquilibre a disparu dans Warcraft III. Les Orcs restent une race performante, particulièrement pour les joueurs très offensifs, mais ils sont loin d'être invincibles comme le prouvent les tannées que je me prends régulièrement avec eux sur Battle.net.









Il serait tentant de foncer directement sur le gros ogre à deux têtes, mais il faut plutôt buter en priorité les deux sorciers qui se trouvent derrière lui, pour éviter qu'ils ne le guérissent en cours de combat.

DÉMARRAGE optimal

Le début de partie des Orcs ressemble beaucoup à celui des humains : il s'agit de construire le plus rapidement possible un héros et quelques Grunts pour aller gagner du level en butant les Creeps. On démarre donc en créant deux ou trois péons dans le village, puis en plaçant ceux disponibles à la mine d'or et à la construction de deux bâtiments de base : une antre et l'autel des esprits. Ensuite, on enchaîne rapidement sur la caserne en surveillant l'approvisionnement en bois, et le nombre d'antres par rapport aux unités (avec toujours cinq péons sur la mine d'or dès que possible). Il existe plein d'écoles différentes. Certains disent qu'il faut tout de suite mettre quatre péons à la mine et un seul pour les constructions, d'autres débutent en construisant plus ou moins de péons… Avec l'expérience, vous trouverez le système qui vous convient le mieux. L'essentiel durant la phase de démarrage est de ne jamais retarder la construction d'un bâtiment de base ou du premier héros en raison d'un manque de ressources.







Avec quatre pages pour vous parler des humains et des Orcs dans Warcraft III, on ne fait évidemment qu'effleurer le sujet. Alors pour ceux qui ont envie de s'y mettre à fond dans l'espoir de briller sur ce coupe-gorge qu'est Battle.net, voici quelques adresses. Un site américain tout d'abord, la Mecque des stratèges de Warcraft : strategy.warcraftiii.net. Vous y trouverez des forums consacrés aux tactiques pour chaque race et de nombreux articles détaillant diverses stratégies, des méthodes de rush, des façons de développer sa base, les meilleures combinaisons d'unités… Warcraftstrategy.com est aussi sympa, avec notamment sa grosse collection de replays. Si vous ne parlez pas un mot de la langue de David Letterman, vous pouvez aussi essayer Warcraft3france.com qui propose un gros guide de 40 pages au format pdf avec pas mal d'idées tactiques. Vous trouverez aussi de saines lectures sur warcraft.blizzard-fr.com.



Ne vous attaquez pas à des Creeps de gros niveau sans avoir l'armée nécessaire, ça ne vaut pas le coup de perdre des unités pour quelques points d'expérience.





Les HÉROS

Ma préférence va au Prophète, car dès le premier niveau, il dispose d'un pouvoir un peu équivalent à l'Élémentaire d'Eau de l'Archimage humain, l'Esprit Sauvage. Ce pouvoir crée deux loups qui vont se battre pour leur maître, ce qui se révèle pratique pour tuer plus rapidement les Creeps. En gagnant de l'expérience, on peut aussi développer le sort Chaîne d'Éclair qui foudroie trois unités simultanément, avec des dégâts de plus en plus importants selon le niveau du sort. D'autres joueurs en revanche ne jurent que par le très puissant Tauren qui peut encaisser énormément de dommages. Son sort Aura d'Endurance est aussi très pratique pour améliorer la résistance des unités qui sont à côté de lui, sans pomper un seul point de mana. Il paraît que le Maître Lames est aussi de plus en plus utilisé sur Battle.net, en raison de son pouvoir Image Miroir qui crée deux doubles pour tromper l'ennemi. Les joueurs s'en servent notamment lors de rushs pour faire paniquer l'adversaire et l'empêcher de démarrer correctement la partie.

Stratégies ORCS

Si on veut utiliser les Orcs au maximum de leurs possibilités, il faut absolument profiter de tous les bonus qu'on peut filer à son armée avec les bonnes unités. Il y a tout d'abord le chaman, qui a deux utilités : d'une part, c'est un soldat relativement correct pour la défense anti-aérienne, un domaine dans lequel les Orcs sont plutôt mauvais. D'autre part, il peut lancer automatiquement le sort Furie Sanguinaire sur une unité alliée, ce qui augmente de 50 % ses dommages et de 25 % sa rapidité. Le sorcier docteur, quant à lui, peut envoyer une balise de soin au milieu des troupes amies, en plein combat, ce qui aura pour effet de leur faire regagner de l'énergie. Si en plus on rajoute une bête de Kodo dans les parages (deux points de dommages en plus pour les Grunts par exemple), cela vous fait une armée entière qui bénéficie d'un tas de bonus (ce qui peut souvent faire la différence à nombre d'unités à peu près égales). Avec deux chamans, deux sorciers docteur et une bête de Kodo, vous aurez une troupe bien boostée. Lorsque vous construisez votre base, essayez de boucher partiellement les voies d'accès avec les antres, et développez les Barricades d'Épieux dans le chantier. Si l'adversaire attaque, précipitez vos péons dans les antres. Cela causera des dégâts doubles aux ennemis lorsqu'ils tenteront de pénétrer dans votre base : ils se feront canarder par les péons et prendront des dommages en s'attaquant aux constructions. Contre un rush de Morts-Vivants par exemple, ça peut s'avérer très efficace. Avec les Orcs, vous pouvez essayer différents types de rush. Le plus pratiqué est le rush de Wyvernes, parfait contre des joueurs pas trop expérimentés qui oublient de se protéger contre les unités aériennes en début de partie. Ça marche surtout contre les humains, puisque les Mort-Vivants, avec leurs ziggourats, et les Elfes, avec leurs archers, sont déjà blindés dès le départ. C'est le même principe qu'un rush de griffon humain, pas besoin de construire de caserne. Il faut juste construire les bâtiments nécessaires pour obtenir deux Bestiaires (le Village doit évoluer en Bastion) et lancer la recherche Lances Empoisonnées dans l'un, tandis qu'on produit les premières Wyvernes dans l'autre. Pensez aussi à construire un chantier pour y développer la puissance des armes de jet et des armures. D'autres types de rush sont possibles, avec de simples Grunts par exemple, en profitant de leur puissance par rapport aux unités de départ des autres races. Il y a aussi le rush de tourelles, mais c'est une technique tellement abjecte que le code d'éthique de ce magazine m'interdit de vous la dévoiler.

Merci à Ivan le Fou et RaHaN pour leur aide précieuse même si je crache sur leur descendance pendant mille ans parce qu'ils me taulent régulièrement.

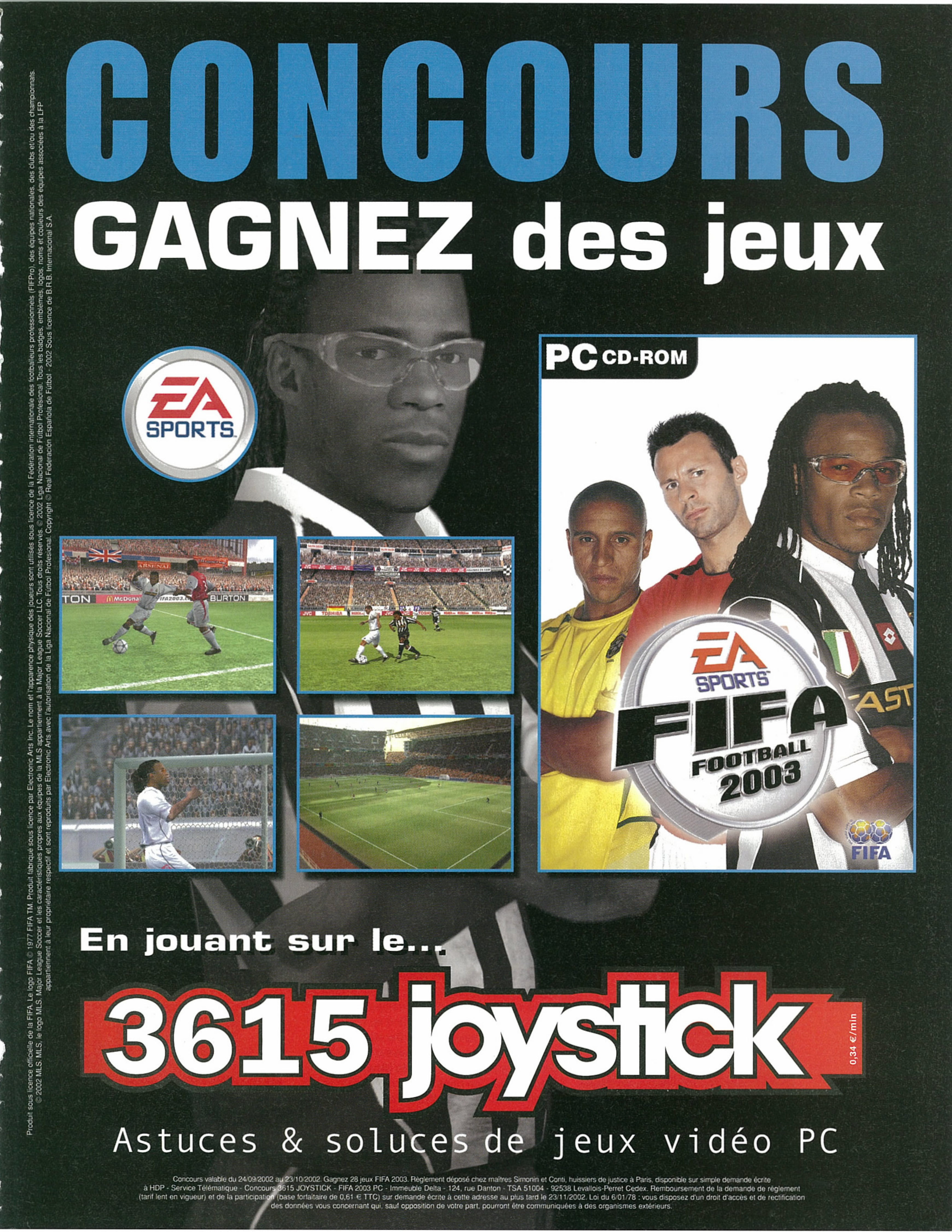
ackboo



La technique lourdingue du rush de tourelles par les Orcs est redoutablement efficace. Elle consiste à construire deux ou trois tourelles tout près de la base ennemie et de l'emmerder avec jusqu'à ce qu'il se déconnecte dégoûté...

HUIT CONSEILS aux DÉBUTANTS

- Apprenez par cœur les raccourcis pour construire les bâtiments les plus courants, par exemple B-F pour les fermes des humains, B-C pour une caserne...
- Pensez à micro-manager vos troupes lors des combats. Il faut absolument maîtriser l'interface, savoir sélectionner des groupes et des sous-groupes, accéder rapidement au héros, leur faire utiliser les pouvoirs et les objets magiques... C'est ce qui fait souvent la différence dans un combat entre deux grosses armées.
- Construisez votre base de manière méthodique, ne dispersez pas vos bâtiments car ils seront plus difficiles à défendre. Laissez juste à vos unités de quoi passer entre les structures, pas plus.
- Pensez toujours à construire quelques unités antiaériennes ou quelques tours de garde au cas où l'ennemi vous attaque par les airs. Avoir une armée de 30 Grunts orcs ne sert à rien contre deux pauvres griffons.
- Ne mettez jamais plus de cinq travailleurs sur une mine d'or, au-delà ils se gênent.
- Ne gaspillez pas de ressources à construire des tours de défense en début de partie, produisez plutôt le maximum d'unités.
- N'allez pas attaquer les monstres sur la carte sans être sûr de sortir vainqueur du combat. Ça ne vaut pas le coup de perdre trois unités à 200 pièces d'or chacune pour gagner quelques points d'expérience sur un héros.
- Lorsque vous prenez possession d'autres mines, défendez-les un minimum avec au moins une ou deux tourelles, afin d'avoir le temps de vous y téléporter avant que l'ennemi ne puisse tout raser.


CONCOURS
GAGNEZ des jeux
EA SPORTS
PC CD-ROM
EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL
2003
FIFA
En jouant sur le...
3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC
Concours valable du 24/09/2002 au 23/10/2002. Gagnez 28 jeux FIFA 2003. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - FIFA 2003 PC - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 23/11/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.
Produit sous licence officielle de la FIFA. Le logo FIFA © 1977 FIFA TM. Produit fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Le nom et l'apparence physique des joueurs sont utilisés sous licence de la Fédération internationale des footballeurs professionnels (FIFPro), des équipes nationales, des clubs et/ou des championnats. © 2002 MLS. MLS, le logo MLS, Major League Soccer et les caractéristiques propres aux équipes de la MLS appartiennent à la Major League Soccer LLC. Tous droits réservés. © 2002 Liga Nacional de Fútbol Profesional. Tous les badges, emblèmes, logos, noms et couleurs des équipes associées à la LFP appartiennent à leur propriétaire respectif et sont reproduits par Electronic Arts avec l'autorisation de la Liga Nacional de Fútbol Profesional. Copyright © Real Federación Española de Fútbol - 2002 Sous licence de B.R.B. Internacional S.A.

CHEZ NOUS, À JOYSTICK, LES MMORPG, C'EST NOTRE PASSION. CET ÉTÉ NOUS AVONS PU PARTICIPER AUX PREMIÈRES PHASES DU BÊTA-TEST D'ASHERON'S CALL 2. ET POUR VOUS FAIRE PARTAGER NOTRE ENGOUEMENT, HOP ! ON A MIS LE CD COMPLET DE LA BÊTA D'AC2 DANS CE NUMÉRO. OUI, ON EST TROP FORTS.

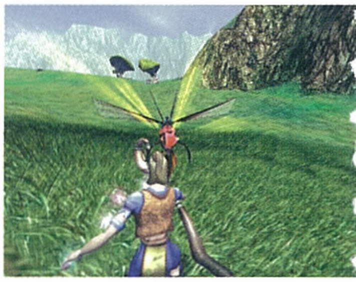
GENRE : MMORPG
DÉVELOPPEUR : Turbine Entertainment
ÉDITEUR : Microsoft
SORTIE PRÉVUE : Fin 2002
SITE : www.microsoft.com/games/ac2/
http://microsoftgamesinsider.com/AC2/

Si vous lisez Joy depuis longtemps, vous savez tout le bien que nous pensons d'Asheron's Call premier du nom. Avec cette seconde mouture, les coyotes de Turbine sont bien partis pour frapper encore plus fort. Déjà AC2 est somptueux. On a peine à croire que ce graphisme chatoyant est celui d'un jeu online. Encore plus intéressant, les développeurs ne se sont pas reposés sur leurs lauriers. L'univers d'AC2 devrait tirer parti du savoir-faire du premier volet, tout en incorporant un gameplay revu de fond en comble. Les Turbinautes ont pris du recul. Ils ont scruté les meilleures idées chez la concurrence. Et par-dessus tout, le plaisir de jeu a été hissé à la première place du podium. Rien d'étonnant alors à ce qu'AC2 reçoive un accueil enthousiaste dans la communauté des amateurs de bons MMORPG. Et que nous souhaitions vous en faire partager la primeur.

iansolo



Visitez des ruines de ruines.





AsHERON's CaLL 2





Trop fort : il y a un système pour jouer de la musique. Plusieurs instruments, plusieurs arrangements mélodiques (tapez : /music suivi d'un nombre de 1 à 9). Ça sent le méga-bœuf.

Terra INCOGNITA

L'île de Dereth est la patrie du puissant magicien Asheron. Un cinglé en robe avec une grande barbe blanche qui nous en a fait voir des vertes et des pas mûres dans AC1. Or papy Asheron a encore besoin de nos services. Dereth a été ravagée par un terrible cataclysme. Et voilà-t-y-pas que l'ancêtre ouvre tout plein de portails magiques pour que nous, aventuriers de tous poils, venions lui prêter main-forte. O.K., O.K., ça a l'air un peu téléphoné comme scénario. Mais détrompez-vous, le background est foisonnant pour qui prend la peine de s'y plonger. Et puis Turbine est passé maître dans l'art de développer une histoire dynamique, se dévoilant au fil des épisodes mensuels. Dans ce Dereth bouleversé, les joueurs retrouvent les bourgades du premier épisode (Arwic, Shoushi, Cragstone...), en ruine. En accomplissant leurs premières quêtes, en affrontant les nouveaux monstres qui surgissent ici et là, les joueurs vont participer à une grande geste commune. Ils reconstruiront progressivement Dereth pour lui redonner sa splendeur d'antan. Tadadzouin !



Aaah, voilà le propriétaire de cette crotte d'un mètre de haut.



Je plaisante. Mais, mine de rien, jouer les pionniers dans un monde en devenir, c'est plutôt alléchant. On démarre avec pas grand-chose. La moindre bestiole est bien plus puissante que nous. La faune et la géographie recèlent tant de mystères. Rien à voir avec un monde bien établi où les habitudes ont remplacé la passion. Ici, c'est le grand frisson de la découverte, comme au premier jour.
Dans AC2, on retrouve aussi certaines des créatures du premier opus. Ces gros balèzes de lugians. Et les tumeroks, des reptiles au look très tribal. Sauf que cette fois, au lieu de les combattre, on nous propose de les incarner. Lugians, tumeroks et humains : voilà les trois espèces disponibles sur l'écran de création de personnage. Comme par le passé, on a tout loisir de se tailler une apparence sur mesure.
Un éventail de trombines différentes nous est proposé : coupes de cheveux, fringues, tatouages rituels, etc. Mieux encore, il est désormais possible de choisir la taille et la corpulence de notre avatar. Sûr, on ne risquera pas de nous confondre avec notre voisin.

UN BAOBAB de compétences

Alors çayé. Notre perso est né et looké de près. Ne reste plus qu'à lui trouver un petit nom et c'est parti dans les vertes prairies de Dereth. « Huh ? Déjà ? On ne choisit pas ses attributs comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte ? ».
Eh bien non. C'est d'ailleurs une des grandes innovations d'AC2 : le système d'avancement du personnage est complètement ouvert. Que vous décidiez de jouer un humain, un tumerok ou un lugian, vous aurez virtuellement accès à toutes les compétences possibles. La seule différence, c'est que chaque espèce possède son style propre, ses atouts et ses faiblesses. Et que le jeu, ça va justement être de découvrir tout ça.
L'arbre de compétences d'AC2 est un véritable baobab. Des dizaines de compétences et coups spéciaux regroupés en cinq branches distinctes. Si on devait raisonner en métiers, comme dans les autres JdR, ça nous ferait au bas mot deux douzaines de métiers différents. Sauf que là, c'est bien plus intéressant de ne pas réduire les persos à des classes rigides et prédéfinies. Autre caractéristique chouettos : les compétences apprises pourront être ultérieurement abandonnées si l'on change d'avis en cours de route. On n'aura pas à recommencer de zéro avec un nouveau personnage parce qu'on l'a « gimpé » (mauvais choix d'attributs et compétences à la phase de création). On recommencera sûrement, mais pour le plaisir de tester la sensation d'être un lugian/tumerok/humain. Grosso modo, les trois branches principales pour le combat sont celles de guerrier, magicien et archer. On choisira de concentrer son expérience dans une seule activité si on préfère un personnage très spécialisé. Ou bien on répartira ses points de manière plus variée pour s'aventurer du côté obscur de la polyvalence. Alchimiste, sorcier, enchanteur, berserker, juggernaut, tacticien, élémentaliste, sage... voici quelques-unes des spécialisations qui fleurissent au bout des branches de l'arbre des compétences d'AC2.

Le CD de LA bêtA, mODE D'EmPloi

Installer la bêta d'AC2 ? Fastoche. Il vous faut juste une connexion Internet (ADSL bienvenu mais pas indispensable), un PC costaud avec une carte 3D récente, et le CD fourni avec son login et mot de passe. Double-cliquez sur le fichier .exe pour installer la bête (le processus peut durer quelques minutes, soyez patient). Puis lancez le raccourci Asheron's Call 2.0. Choisissez un centre serveur (Redmond Datacenter) et laissez le programme télécharger les mises à jour éventuelles. Ensuite, si tout se passe bien, vous pourrez sélectionner un serveur de jeu. Les serveurs Green sont destinés à tester de nouvelles fonctionnalités. Turbine a prévenu les joueurs que les « character wipes » y sont fréquents (persos effacés). Pour plus de tranquillité, préférez un serveur Red. Un clic sur Play, et c'est parti pour le grand voyage. Enfin, n'oubliez pas que c'est une bêta. Les serveurs seront parfois arrêtés. Tous les aspects du jeu ne fonctionneront pas encore comme prévu. Il y aura du lag, etc. Mais bon, c'est le prix à payer pour dire : « j'y étais ».

L'ambiance bien tripante des Vaults.











Coucou Tapioka : le lugian et son air intelligent.

ROULÉ sous les AISSELLES

Le premier truc qui frappe en crapahutant dans le nouvel archipel d'îles de Dereth, c'est qu'il n'y a plus de magasins. Diantre. Où se procurer des composants pour les sorts ? des munitions ? Où doit-on aller pour revendre son butin chèrement acquis ? Plus besoin. Voilà encore un chamboulement bienvenu dans nos habitudes. Turbine s'est aperçu que les phases d'approvisionnement étaient réalistes, mais somme toute bien pénibles sur le long terme. L'objectif dans AC2 étant de ne garder que le meilleur, ils ont mis en place quelque chose de moins contraignant. Ainsi, en fouillant le petit cadavre fumant d'un monstre récemment étripé, vous ramassez quelques babioles dont la plupart ne méritent pas d'être

conservées, mais pourraient rapporter quelques pièces d'or à la vente. Plutôt que devoir retourner dans une ville pour les refourguer, il suffira de les draguer sur le sac en haut de l'écran d'inventaire pour les transformer en espèces sonnantes et trébuchantes. Shazam ! Il suffisait d'y penser. Mais là où cette philosophie devient encore plus intéressante, c'est dans le système d'artisanat ou crafting. Chaque babiole récupérée sur les monstres est constituée de matériaux particuliers : fer, bois, pierre, cristal, etc. L'artisanat permet, au moyen de recettes, de recycler les objets pour en fabriquer de nouveaux (pour peu qu'on dispose des bons matériaux, dans la qualité requise). Hop là ! avec ce gourdin merdique, je viens de me fabriquer un arc magnifique. Il est bon de préciser que l'artisanat ne dépend a priori pas du niveau de votre personnage, ni de son expérience. Pour progresser dans l'arbre des artisanats et ainsi débloquer de nouvelles recettes, il suffira de réussir cinq fois une recette donnée. Évidemment, le crafting va faire des heureux. Notamment ceux qui n'apprécient pas uniquement les phases de combat, et aiment aussi se livrer à des activités plus baba cool. Z'ont bien raison. Turbine a potassé l'affaire. Ainsi on trouvera des forges près des ruines des villes. On y gagnera des bonus provisoires dans l'artisanat. On pourra fabriquer des outils pour mieux réussir nos recettes. On ira aussi visiter des mines et autres gisements pour se procurer des matières premières de qualité. Un secteur du gameplay qui devrait être très réussi.



Une interface déjà très peaufinée.







La réalisation graphique est époustouflante. Matez donc les reflets sur l'eau.



On pourra enfin invoquer des familiers pour se battre à nos côtés.

COMMENT ÇA, vous êtes ENCORE LÀ ?

Faire un inventaire exhaustif des caractéristiques croustillantes d'AC2 serait vain et très casse-gueule. D'autant que nous allons avoir l'occasion de vous en reparler d'ici la sortie et le test final. Et puis je veux pas vous priver du plaisir de l'exploration et de la découverte, puisque vous êtes muni du CD de la bêta. Merci qui ? Avant de vous laisser tester la chose avec vos petites mimines, voici quelques trucs en vrac pour vous mettre en appétit :

- le gambling : moyennant quelques brouzoufs, vous testez votre chance. En gros, le programme vous lance un sort bénéfique (armure magique, bonus de vitesse, d'endurance, amélioration des dégâts, etc.) plus ou moins adapté à la situation. Ben ouais, c'est ça le gambling.
- les combats : pas la peine de taper comme un sourd. En utilisant un coup spécial à bon escient, vous liquiderez votre adversaire en trois coups. Indice : quand un monstre est particulièrement vulnérable, il est entouré d'espèces de rayons jaunâtres.
- les royaumes : en vous alignant avec l'une des trois factions, vous pourrez vous livrer à des conflits inter-royaumes riches en rebondissements. C'est indépendant de l'espèce jouée. On n'est pas sectaire chez Asheron.
- les Vaults : des quêtes plus ou moins ardues attendent les trépidants aventuriers dans ces donjons inquiétants. À la clef : bonus magiques, armes, et un bon paquet d'expérience.
- localisation : pour ceux que la langue de Shakespeare rebute, Turbine a également prévu des serveurs localisés en Europe.

C'est fini pour cette fois. Amusez-vous bien avec la bêta.



La nouvelle face de Dereth.

Clin d'œil à Quant, Keldorn et tous les barjots du Septième Cercle, qui m'ont procuré quelques screenshots salvateurs après l'agonie de mon disque dur.

Offre d'Abonnement

1 an de joystick + le jeu

POUR VOUS 89 € (1)

au lieu de ~~119,80~~ €



+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 30,80 € D'ÉCONOMIE

8	8	10	joystick
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT	n°141 octobre 2002

Configuration minimum recommandée par Joystick

PIII 500, 128 Mo RAM, 1,2 Go DD, carte vidéo T&L 32 Mo





BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n°s) et je recevrai en plus le jeu BATTLEFIELD 1942™ pour **89€** seulement au lieu de ~~119,80€~~, soit **30,80€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ______

Ville : ....

Date de naissance : __ __ 19 __

e-mail :

Signature obligatoire :

(1) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 5,9€ et le jeu BATTLEFIELD 1942™ au prix unitaire de 54,90€ (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 janvier 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

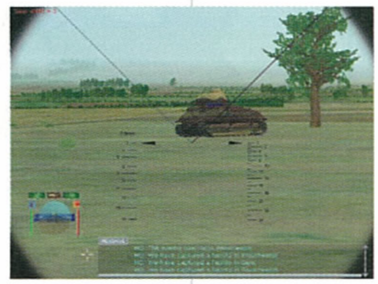
KPJ41

IMAGINEZ 2000 JOUEURS EN LIGNE SUR UN SEUL ET UNIQUE SERVEUR QUI ENGLOBE SIMULTANÉMENT, SANS CHARGEMENTS, DES TROUPES TERRESTRES, MARITIMES ET AÉRIENNES QUI S'AFFRONTENT SUR UN TERRAIN IMMENSE. EN UNE ANNÉE, WWII ONLINE A SÉDUIT TANT LES FÉRUS D'HISTOIRE QUE LES FANAS DE FPS.

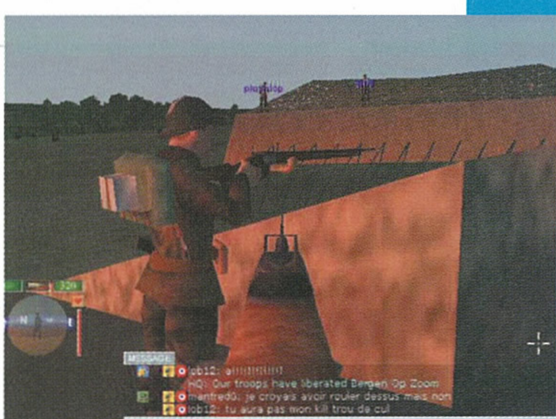
On l'oublie souvent, mais tous les jeux massivement multijoueurs ne sont pas uniquement des jeux de rôle. C'est d'ailleurs une chose bien étrange que le fait d'incarner un personnage sans qu'il soit possible d'augmenter ses caractéristiques, de monter de niveau, ou même d'acquérir du nouveau matériel.
La première qualité de WWII Online est de gommer toutes les inégalités entre les personnages pour faire ressortir uniquement les capacités du joueur. Si vous êtes un autiste de la souris, ou un myopathe du manche à balai, ne comptez pas une seule seconde sur des objets ou du leveling pour améliorer votre condition. Vous pourrez au mieux espérer commander des hommes en prenant du galon. De plus, limiter ce jeu à une progression personnelle équivaudrait à occulter tous ses aspects stratégiques, comprenant des phases de préparations, ou tactiques, avec des assauts d'une violence sans équivalent dans un autre jeu online.



Le Stuka, redoutable lors des assauts de villes.



WORLd War II onliNe



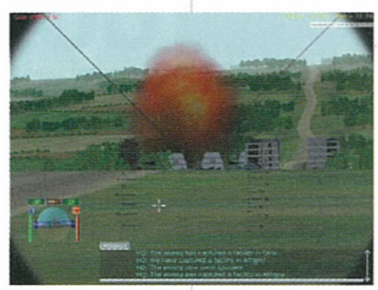
Le snipe sans lunette est un exercice bien compliqué.



Europe, 1939

WWII Online est à l'heure actuelle une simulation des événements européens pendant toute la période de la Seconde Guerre. Celle-ci se déroule pour le moment au nord de la France. Le gameplay de WWII fait prendre tout son sens à l'expression « campagne dynamique » : une ligne de front évolue en temps réel, au fur et à mesure que des villes ou villages sont pris et qu'un camp ou un autre remporte des victoires. Au fil du temps, certains matériels deviennent disponibles. Les Alliés se renforceront du point de vue des forces aériennes, tandis que les Allemands gagneront en puissance pour ce qui est des blindés. Derrière cette guerre, il y a des hommes, en fait des joueurs de très haut grade (colonels, généraux). Ils font partie du haut commandement allié ou allemand, et décident des stratégies de leurs armées. Plus bas, dans l'échelle militaire, leurs subordonnés mènent leurs escouades au combat en s'occupant de l'aspect tactique. Une guerre peut s'étendre sur une période de temps très variable. Si la dernière a duré huit jours (les fritzs ont été contenus efficacement dès le début), le conflit survenu juste avant s'est prolongé durant six bonnes semaines.





Ce n'est pas très beau,
MAIS QU'EST-CE QUE C'EST BIEN !

On le voit dès les premières secondes, le cosmétique n'a pas été prioritaire lors des premières heures du développement. Et encore, ce que l'on peut voir actuellement est le résultat de nombreuses évolutions. Il faut bien avouer que ça choque, ces hommes aux animations hachées, l'absence de reflets sur les parties métalliques, la végétation trop plate et les terrains anguleux. Mais le pire, ce sont encore les villes, avec l'intérieur des bâtiments qui rappelle un peu Wolfenstein 3D. Bien entendu, tout cela va changer, et même bientôt : les textures détaillées qui feront partie des prochaines évolutions devraient rapprocher le rendu de WWII Online de celui d'Opération Flashpoint.
Si le graphisme m'a dérangé durant mes premières parties, cet aspect m'est sorti du crâne au bout de quelques heures, tant j'ai été absorbé par le feu de l'action. En plus de cela, tout n'est pas si catastrophique. Les avions et véhicules sont assez réussis, les balles traçantes bien rendues, et on profite surtout d'une jolie distance de vue s'étendant sur plusieurs kilomètres. Les pays d'Europe présents sont modélisés à 50 % de leur taille réelle, ce qui permet de se rendre de ville en



L'ancêtre du Berliet.

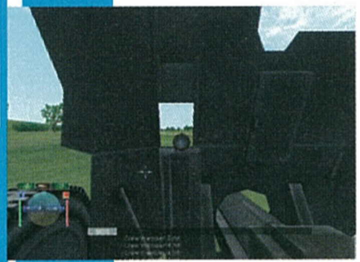


Vue de la carte stratégique. À la frontière de la ligne de front, une ville contestée.

GéNéral, noUS vOiLà

Sur les quelques milliers de joueurs inscrits et les 2000 connectés que l'on peut voir online en permanence, on découvrira aussi une petite communauté française très présente. Vous trouverez la page officielle de nos forces nationales au www.arfr.wwiionline.com/. Pour bien assimiler toutes les subtilités du jeu, pas de secrets : rejoignez une escouade. Par la suite, vous pourrez, si vous le souhaitez, vous comporter en « lonewolf » et vous balader librement d'un camp à un autre comme le font près d'un tiers des joueurs. L'une des compagnies françaises les plus sympathiques est l'Alliance (http://alliance.wwiifr.com/modules/news/) dont les membres m'ont aidé à préparer ces pages. À ce titre, un grand merci à Stéphane Hernandez.

ville en quelques dizaines de minutes (à bord de véhicules). Ces dernières sont par contre représentées à l'échelle réelle pour des affrontements urbains grandeur nature.
Le moteur du jeu est, quant à lui, très bien adapté à son sujet : calcul des courbes balistiques, de la vélocité des projectiles, des angles d'impacts, des épaisseurs de blindages et de la profondeur de pénétration des tirs à l'intérieur de ceux-ci. De plus, les développeurs prennent un malin plaisir à entretenir la confusion propre à un champ de bataille : si on a le mérite de survivre à une balle, on peut subir une hémorragie (souvent mortelle), ou être aveuglé par la douleur au point de ne plus rien voir pendant de longs instants.





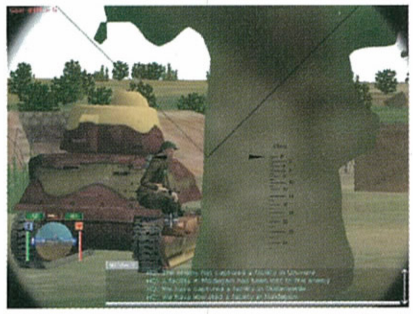
Pour l'instant, seul le théâtre français existe. Mais dans l'avenir…

Air, Terre, MER

WWII Online est un jeu interarmes. L'infanterie est la force motrice de la guerre, et on y trouvera trois spécialisations (mitrailleur, fusil, sapeur). Côté véhicules, des half track permettent d'emmener les hommes au combat ou de remorquer un canon. L'artillerie profitera d'ailleurs de la distance de vue remarquable dont nous disposons. Le vecteur le plus dangereux et prestigieux est très certainement l'armée de l'air : de nombreux appareils (bombardiers et chasseurs) sont modélisés et sont d'une grande difficulté à piloter. La plupart des joueurs peuplant les cieux sont des vieux de la vieille venus d'Air Warrior ou de Warbirds. Comptez d'ailleurs une bonne dizaine d'heures d'entraînement pour commencer à maîtriser un avion. Comme on aurait pu le deviner, on peut grimper à plusieurs dans un même véhicule, et des persos dirigés par l'ordinateur pallieront aux carences en joueurs humains. Les villes et places fortes sont protégées, en plus des joueurs, par des nids de mitrailleuses ou d'autres défenses, elles aussi contrôlées par l'I.A.
Voilà, on en reste là pour cette présentation. Nos incursions dans le monde de WWII Online ne vont cependant pas s'arrêter là, car ces pages sont nettement insuffisantes pour couvrir les nombreuses originalités de ce jeu (comme la création des missions). Nous vous en reparlerons donc à l'occasion d'une édition européenne, ou d'une traduction dans notre dialecte.

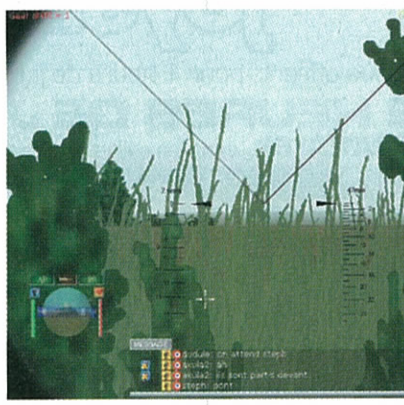
Bob Arctor





GroSSe cOnfIG demAndéE

Si le client ne fait « que » cent mégas, il n'en demande pas moins une bonne config pour tourner correctement. Les joueurs recommandent un PC d'1GHz avec un minimum de 128 Mo de Ram (de préférence 256), afin de pouvoir aborder sérieusement WWII Online. Cela peut paraître énorme, mais imaginez la difficulté de calculer chacun des 600 tirs de balles que crache une mitrailleuse en une minute.







En vOituRe !

Pour se faire une idée de ce qu'est vraiment WWII Online, rien de tel que de l'essayer. Malheureusement, à l'heure actuelle, le système d'enregistrement est un peu bordélique. Le mieux reste encore de consulter l'excellente FAQ de ce site : www.3dlm.net/article.php3?id_article=112. Le jeu en lui-même coûte 20 dollars, avec un mois d'abonnement offert.

budget

par Ivan le Fou

Dans la mode, on solde en été et on présente les nouvelles collections à l'automne. Dans le jeu vidéo, c'est décalé : les soldes ont lieu en automne, avant la sortie des nouvelles collections pour Noël. C'est un peu comme si on trouvait les fringues de l'année précédente avec 70 % de réduction ! Pas de temps à perdre en marchandage, pas de bousculade, les collections « Budget », c'est tranquille. Et l'actualité des jeux à petits prix va être importante pendant les mois qui viennent. Ce mois-ci, un peu de tout : stratégie, rôles, jeu de caisse, simulation et shoot. Le mois prochain, je guette l'arrivée du nouvel Alone in the Dark et du Commandos-like Desperados. Pour finir, notez qu'Ubi Soft distribue dans sa collection « Exclusive » des titres Microsoft comme Link, Midtown Madness, Motocross Madness ou Combat Flight Sim.



Rally Championship 2002

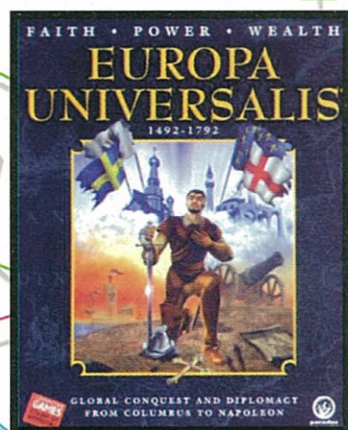
15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, PIII 450 + 128 Mo

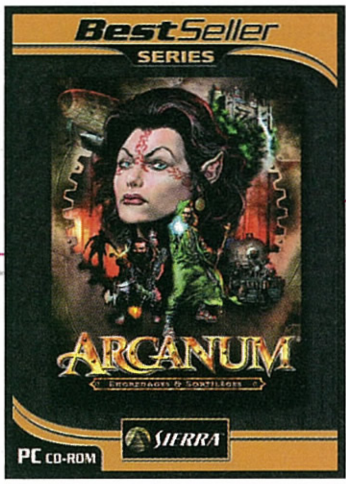
Ce jeu de Rallye n'a rien à voir avec le Rally Championship 2002 développé par les Anglais de Magnetic Field. Ici, ce sont des Espagnols qui ont travaillé sous la houlette d'Ubi Soft. Sans être aussi technique que son prédécesseur, ce Rally Championship est un agréable compromis arcade/simulation : pas d'effet de couloir le long de la piste, déformations et collisions bien gérées, piste déformée et bosselée. Restent une modélisation des voitures décevante et une interface ratée.
(85 % DANS JOYSTICK N°132)

Europa Universalis

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, PIII 500 + 64 Mo

Amateurs de jeux de stratégie et de jeux de plateau, précipitez-vous. Europa Universalis, adaptation du jeu de plateau du même nom, est un jeu vidéo à cheval entre Civilization, Colonization et Imperialism. Il ne propose rien de moins que de retracer trois siècles d'expansion et d'impérialisme (et de guerres aussi) des puissances coloniales européennes. Le jeu intègre les grands événements historiques (politiques, religieux ou économiques) de l'époque, afin de vous plonger dans un contexte réaliste où les guerres durent parfois des dizaines d'années sans jamais trouver de vainqueurs nets. Un jeu touffu et passionnant, qui pèche néanmoins par une réalisation minimaliste.
(84 % DANS JOYSTICK N° 128)





Arcanum

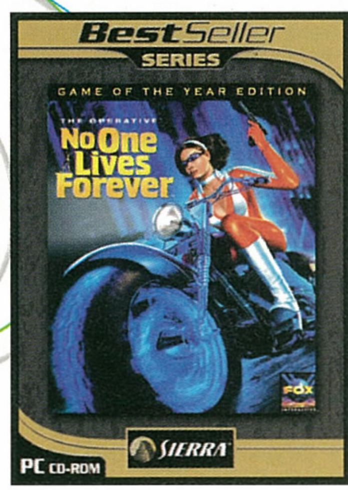
15 euros, Collection Originals de Sierra, Pentium III 500 (64 Mo) + carte 3D

Troïka Games, ce n'est rien moins que la boîte fondée par les auteurs de Fallout I & II, deux jeux majeurs, bien connus des amateurs de jeu de rôles sur PC. Leur nouvel opus est aussi grand, aussi fouillé et aussi riche, sinon plus, que les Fallout. Il vous plongera dans un univers où se mêlent heroic fantasy et première révolution industrielle, où les armes à feu et les machines à vapeur croisent magie et créatures fantastiques. À recommander à ceux pour qui la réalisation technique (800x600, textures répétitives...) ne fait pas tout.
(91 % DANS JOYSTICK N° 129)

No One Lives Forever

15 euros, Collection Originals de Sierra, Pentium II 400 + carte 3D

No One Lives Forever fut l'heureuse surprise de l'année 2000. Ce shoot, développé par Monolith pour, entre autres, démontrer les qualités de leur moteur graphique (le Lith Tech Engine), est un hommage un poil parodique à tous les films d'espionnage façon James Bond : gadgets idiots, voyages autour de la planète, conduite de véhicules, situations critiques, dialogues décalés... Une vraie réussite, dans une ambiance seventies (costumes et musiques comprises) très marrante. Si vous ne l'avez pas déjà eu en bundle avec votre carte 3D, foncez.
(91 % DANS JOYSTICK N° 121, MÉGASTAR)



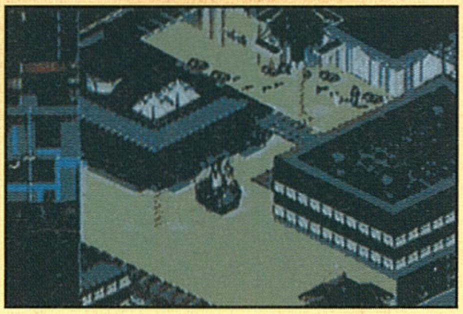
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

ET POKE ET PEEK



Décidément, l'apparence du magazine a bien changé : Tenez, rien que la couleur, ce délicieux orange tirant sur le saumon, vous vous dites : « Hou là là, mais c'était vraiment plus chic et élégant que maintenant. » Eh ben oui, on utilisait une charte graphique à l'époque. L'orange par exemple, avait été soigneusement choisi par 17 directeurs artistiques lors de comités de rédaction interminables. Maintenant, ça se décide en vingt secondes, sur un coin de table du fast-food d'à côté quand ce n'est pas le raton laveur d'un maquettiste qu'on charge de cette responsabilité. Mais voyons plutôt ce que nous réservent ces pages.





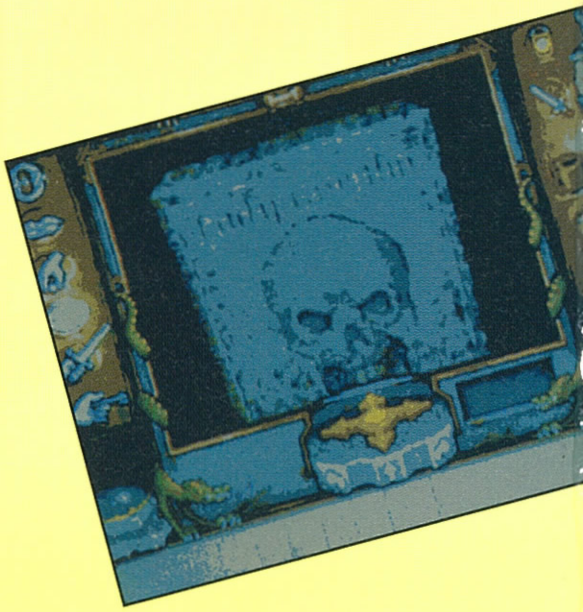
Le Hardware était déjà omniprésent dans ces années où la finesse de gravure ne s'exprimait pas en microns mais en décimètres. On trouvait aussi de sacrés trucs inutiles. La preuve, voilà une pub qui contient des tas d'accessoires pour Game Boy. Ici, un Handy Boy, un machin avec des panneaux (des HP en stéréo) qui se déplient façon station MIR, une petite manette de la taille d'un puceron qui devait se niquer après le niveau 8 de Tetris et bien sûr, cette loupe pour agrandir l'écran et se croire à la Géode. Mais ce qu'on ne voit pas bien, c'est que le grossissement est ajustable et qu'il y a une loupiote qui vous baise deux alcalines en une heure. Au-dessus, les joysticks. Observez avec attention l'avant dernier sur la droite, le tout blanc, qui tente de se faire oublier : on en avait des tas à l'époque avec leurs petites ventouses qui n'adhéraient jamais à quoi que ce soit. Croyez-moi, ils n'ont jamais aussi bien marché que maintenant, depuis qu'on les utilise à la SPA pour curer les oreilles des chiens. Pour rester chez nos amis les annonceurs, mention spéciale à Surcouf qui venait juste d'ouvrir et qui était déjà aussi éclectique que maintenant. En plus, ils ont réussi la performance de garder leur page de pub identique depuis dix ans. Encore bravo.

Côté titres, c'est la joie à l'ECTS : on commence à causer de X-Wing dans les previews, un jeu qui nous rappelle l'époque où son développeur savait traiter convenablement la licence la plus juteuse du monde.
Un peu plus loin, on annonce en dix lignes l'extraordinaire Syndicate de Bullfrog. On hésite d'ailleurs sur son titre : on le « pluriellise » en lui rajoutant un « s » ou bien on enlève le « e » pour introduire une notion animalière, mais on reste bien vague sur le gameplay. En revanche, il sera en Très Haute Définition, en SVGA sûrement. Juste en dessous, Space Hulk, excellent jeu tiré du boardgame papier, avec ses missions pacifistes aux objectifs précis tels que « Purifier et Brûler ». Oubliez pas de nous ressortir une vraie suite les gars, mais avec un moteur graphique ce coup-ci. Et puis comment oublier l'excellent Car & Driver d'Electronic Arts, l'un des meilleurs jeux de caisse du monde. Remarquez, maintenant que je vois les photos, un vieux doute m'envahit.

Faisons un tour dans les soluces. Ah ! Ultima Underworld. Marrante la coïncidence avec Arx Fatalis que j'ai testé ce mois-ci. Ben voilà, en matant ces vieilles images, je le trouve encore tout mignon avec ses jolies textures et sa distance de vue vertigineuse de 5 m. Ici, dans le niveau 7, je suis mort dix mille fois, cramé par la lave. Grand jeu, rien à dire.

Dans le courrier des lecteurs, là, y a vraiment aucun doute : vous êtes beaucoup plus sympas maintenant (slurps slurps…), plus beaux et bien plus disciplinés (slurps slurps…). À l'époque, ça partait en couille : Sylvie commençait sa lettre par « J'exprime mon plus vif mécontentement… » et Fréderic de la Ferté-sous-Jouarre nous demandait « …une réponse précise et pas celle de d'habitude… ». Avec ça, rien d'étonnant à ce que la Ferté-sous-Jouarre ait été détruite par une réponse en forme d'attaque nucléaire globale, suffisamment précise pour lui et tous ses amis j'espère.

BOB ARCTOR



Celtic Kings
Rage of War



Plongez dans l'enfer des batailles qui ont déchiré la **Gaule** au temps des grandes conquêtes de **César**.
En mode **aventure**, vous incarnerez **Larax**, un impitoyable **héros gaulois** aux prises avec les féroces **germains** et les redoutables **légions romaines**.
En mode **stratégique**, vos meilleures armes pour vous imposer seront des **héros expérimentés**, des **unités surentraînées**, une économie florissante et de puissants **sorts magiques**.

- *Jusqu'à **8 joueurs** sur **LAN** et sur **Internet***
- *Des **maps gigantesques** sans limitation d'unités*







www.wanadoo-edition.com **www.celtickings-game.com**

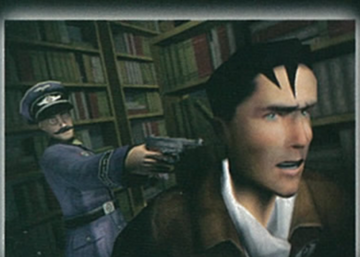
wanadoo — HAEMIMONT GAMES — Strategy First — POWERED BY gamespy — JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com



WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

1944 : dans le stalag la résistance s'organise









Vous venez d'être capturé en territoire ennemi. Votre devoir : vous évader; votre mission : détruire les armes secrètes du 3eme Reich.

Du stalag à Colditz : échappez à la vigilance des gardes, organisez le camp et transformez vos hommes en véritable armée de l'ombre.

Une intelligence artificielle exceptionnelle : les gardes et officiers vous donneront du fil à retordre.

Un jeu d'aventure, d'action et d'infiltration révolutionnaire, vous êtes en plein film de guerre !

PC CD · PlayStation 2 · XBOX

www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™